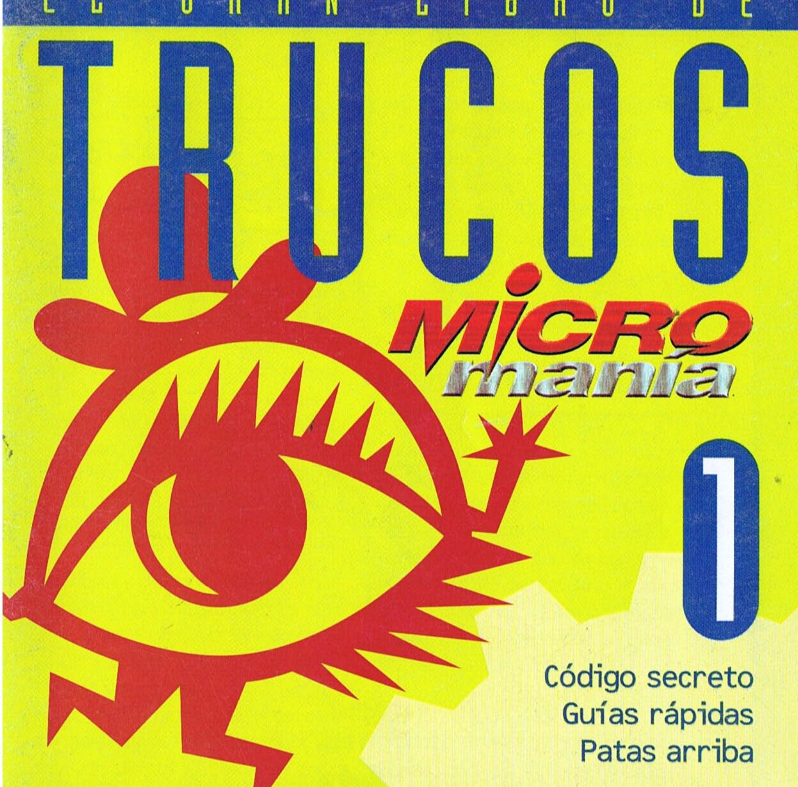
EL GRAN LIBRO DE

TRUCOS



Código secreto
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

HOLLYWOOD MONSTERS
AGE OF EMPIRES - QUAKE II
WING COMMANDER: PROPHECY

Incluye trucos para más de 30 juegos

Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Carlos Sisí, Carmelo Sánchez, Pedro José Rodríguez, José Luis de la Cruz, Anselmo Trejo.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

GUÍAS RÁPIDAS

Descubre los secretos de todos y cada uno de los niveles del actual número uno de los juegos de acción 3D. Trampas, armas, códigos, objetos y fases secretas se ponen, finalmente, a tu alcance, para que acabar con la amenaza alien sea, al menos, un poco más sencillo.

La última entrega de la saga «Wing Commander» es también la más apasionante. Y quizá la más compleja. Por eso, os hemos preparado una guía especial para las misiones más difíciles del juego, que os ayudarán a convertiros en los mejores pilotos estelares de toda la Confederación.

La estrategia no podía dejar de estar representada en este compendio de guías y soluciones. Y «Age of Empires» es, actualmente, uno de los representantes más destacados del género. Sin embargo, la dificultad propia de un título de estas características nos ha llevado a ofreceros, "sólo", una extensa guía de consejos, trucos y ayudas, para dejar la suficiente libertad al usuario de afrontar las misiones según el propio criterio.

PATAS ARRIBA

Pocas veces la aventura gráfica española ha llegado tan arriba como con «Hollywood Monsters», uno de los juegos preferidos de los aficionados al género. La compleja trama del título de Pendulo Studios queda, por fin, desvelada, y los monstruos de Hollywood ya tienen un nuevo héroe. Tú.

Claves, códigos, ficheros modificados, combinaciones de teclas. Todo aquello que se busca desesperadamente para acabar, de una vez por todas, con cualquier problema que se os pueda plantear a la hora de llegar al final de multitud de juegos.

Tenéis en vuestras manos el primero de los libros de una nueva serie que los componentes de Micromanía hemos preparado con la intención, y la ilusión, de ofrecer a todos nuestros lectores, siempre, algo más. Más información, más páginas, más juegos... Más soluciones, como es el caso.

Durante los próximos meses encontraréis, junto con el correspondiente número de la revista, una selección de ayudas que hemos dado en dividir en tres grandes secciones. La primera la constituyen las Guías Rápidas, en las que se recopilan consejos y trucos generales, ayudas diversas, niveles secretos, etc., en una gran variedad de títulos y géneros pero, siempre, sin desvelar la totalidad de lo que el juego pueda dar de sí.

La segunda sección la forman los clásicos Patas Arriba de Micromanía. Soluciones completas a juegos para que ni el más pequeño problema se quede sin solución.

Finalmente, los trucos. Trucos de todo tipo, y para juegos

de toda índole. Códigos y ayudas que siempre supondrán un impulso extra a las habilidades de cada usuario.

Recopilar toda esta información en las páginas interiores de la revista sería realmente complicado, por no decir directamente imposible. Por eso, intentamos pensar en algo diferente que pudiera ofrecer la satisfacción suficiente a la mayoría de lectores, teniendo en cuenta la variedad en gustos y la enorme oferta del mercado. Una tarea realmente complicada, pero en la que confiamos haber hecho una buena labor.

Así, cada número de Micromanía os ofrecerá una recopilación especial de juegos, géneros y trucos que, pretendemos, puedan ser de vuestro interés, al tiempo que cubran la mayor variedad posible que se pueda demandar. La primera guía ofrece, creemos, una selección realmente interesante. «Quake II», «Wing Commander: Prophecy», «Age of Empires» y «Hollywood Monsters». No está nada mal, ¿verdad?

Esperemos que disfrutéis enormemente de esta serie de guías, y que os sean tan útiles como creemos, y deseamos.

Q U A K E 2

Todos los niveles secretos

Con esta guía especial de «Quake 2» lo que se pretende es mostrar todos los secretos de los distintos niveles que conforman el juego, y que esperamos te sean de mucha utilidad. Todos aquellos que no aparecen comentados es debido a que no tienen secretos (GRID CONTROL, BIG GUN, INNER CHAMBER, SUDDEN DEATH, LOWER MINES).

LOS SECRETOS

UNIT 1

OUTER BASE

(1) En el patio central (al que se accede tomes la ruta que tomes), debajo de las escaleras que dan acceso al edificio, hay un silenciador. Vas a necesitar agacharte para cogerlo.
(2) En los subterráneos de este nivel, allí donde debes pasar forzosamente agachado y la luz es, en realidad, demasiado tenue, encontrarás una sala inundada con agua. Lo normal es ir hacia la izquierda y salir de allí hasta el patio central, pero si vas a la derecha, y luego al fondo a la izquierda, encontrarás una granada y tres puntos de coraza en una zona secreta.
(3) En el mismo lugar donde está el ascensor de salida, rodea la estructura que sustenta al ascensor (sin subir por la escalera) y dispara al símbolo en el techo. Hay una granada y dos cajas de vida.

INSTALLATION

(1) En la zona del puente que está sin bajar, tírate al agua y busca una pared desde la que saltan chispas y está deteriorada. Dispara y explotará revelando un Shotgun.
(2) A esta zona secreta sólo podrás llegar una vez que hayas bajado el puente, es decir, después de haber pasado por COMM CENTER. Cerca del ascensor que termina el nivel, sigue hacia la derecha y baja por unas estrechas escaleras que se abren en el centro de la sala. Rodea esa estructura pegándote siempre a la pared de la izquierda y te encontrarás con una caja de balas y una Shotgun.

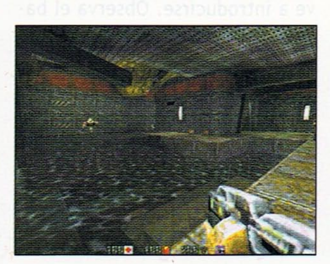
COMM CENTER

(1) Al empezar, pasa la primera sala y verás otra con unas pasarelas que rodean una piscina. Explora la piscina, introduciéndote por una brecha en el suelo. Un estrecho pasaje en esa cámara inundada te llevará a un secreto que conecta con todo un nivel oculto, LOST STATION.
(2) Este secreto se activa cuando tomas el ascensor hacia LOST STATION, así que puede considerarse como el mismo.

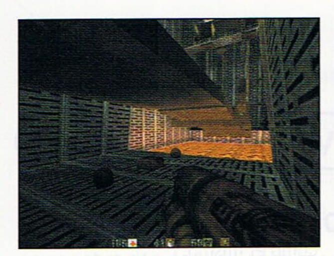
UNIT 2

AMMO DEPOT

(1) En la cabina de control cerrada con un campo de energía, hay dos botones. Uno activa la grúa mecánica que empuja un contenedor para que abra la puerta, y el otro aparentemente no hace nada. Púlsalo y mira el pasillo por el que has llegado a esa sala. El suelo se habrá descorrido y habrá una cámara secreta con un Stroggos, varias cajas de balas, una caja de vida y una unidad adicional de vida.









(2) En el puente que pasa por encima de una sala inundada de lava, camina junto al borde hasta que descubras una zona de metal firme que pasa por debajo de él. Tírate desde el puente a esa zona y habrás descubierto otro área secreta que contiene dos granadas, una caja de vida.

(3) En la primera sala, inmediatamente después de salir del ascensor, pégate a la pared cerca del símbolo grande y mira hacia arriba, de forma que dejes el símbolo a tu derecha. Dispara al símbolo luminoso que verás en el techo y se abrirá una compuerta en el símbolo con un Quad-Damage dentro.

(*) A la entrada del SUPPLY STATION, dispara a la caja negra que está en el centro del bando derecho de la sala. Explotará revelando una abertura por la que podrás conseguir varias cajas de vida y balas para varios tipos de arma.

SUPPLY STATION

(1) En la primera sala, tírate hacia abajo. Sufrirás un poco en la caída. Ahora, orientado según entras al nivel en la parte izquierda/fondo, pégate a una superficie metálica cuya textura central es distinta y se abrirá una compuerta por la que llegarás a una armadura.

(2) Al poco tiempo de comenzar este nivel, te encontrarás con una sala donde una maquinaria hace circular una caja por la sala. Esta caja sale de una pared, da unas vueltas por la sala y vuelve a introducirse. Observa el barril explosivo del centro ¿Sabías que se puede empujar?, pues empújalo hacia el lugar donde salen las cajas y súbete encima. Cuando una caja vaya a volver a guardarse, se abrirá la compuerta y podrás, rápidamente, pasar al interior, donde te espera un merecido Quad-Damage.

(3) En uno de los muchos laberintos de cajas, te llamará la atención una que está coloreada diferente a las de su pila. Dispara sobre ella, agáchate y recoge la súper-vida en esta zona secreta.

WAREHOUSE

(1) Muy cerca del final, en la cabina donde debes apretar un botón para que ponga en marcha la cinta tractora que te lleve hasta el nivel siguiente, mira hacia arriba y verás un botón luminoso. Dispárale, y surgirá del suelo una trampilla que te llevará a un Quad-Damage.
(2) En la espiral cuyos escalones se forman abruptamente al pulsar un botón, y que contiene ventanas translúcidas, sitúate en la más alta y salta hasta la caja más alta de las que veas abajo. Ahora, mira en el hueco entre la caja y la pared y verás un nuevo botón luminoso al que puedes disparar. Si lo haces así, descubrirás que la base de la escalera en espiral se ha abierto y que continúa hacia abajo, donde encontrarás una gran cantidad de munición, vida y granadas.

UNIT 3

MAIN GATE

(1) Atraviesa la primera puerta tras el empezar el nivel y llegarás a una zona abierta con una pasarela elevada sobre un lago cenagoso. Tírate a la ciénaga y verás una entrada en la superficie de metal (iluminada por una luz anaranjada) con una máscara de aire y varios botiquines de vida.
(2) Después de la segunda sala exterior, llegarás al complejo Stroggos. Justo al pasar la puerta verás un botón de alarma. Por inútil que te parezca, púlsalo y gira rápidamente a la derecha. Verás que parte de la pared del fondo explota y





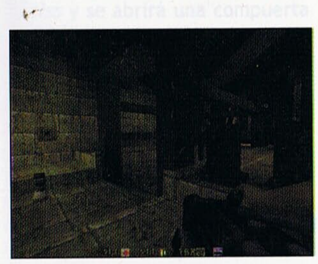
de allí salen varios enemigos. Cuando hayas acabado con ellos, encarámate por la cornisa de la habitación y trepa por los ordenadores hasta alcanzar el hueco que han dejado los enemigos. Allí encontrarás un área secreta con una armadura de combate.

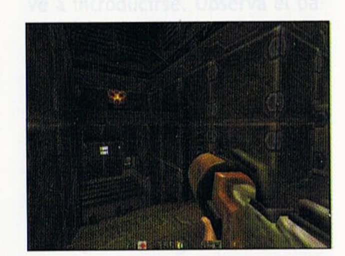
(*) Un truco a desarrollar en este nivel es tirarse al agua al empezar el nivel, rodear por los túneles y pasar por las aspas. Además de evitarte pasar por ciertas situaciones harto desagradables, pillarás a tus enemigos de espaldas.

DETENTION CENTER

(1) Esta zona secreta está dentro de la columna central, en la primera sala que encuentras al cruzar por la puerta que se abre con la llave azul. No es tanto que sea secreta, sino el saber cómo se abre. Para ello, hay dos botones, uno a cada extremo de la columna. Pulsa primero el más cercano a la puerta, luego pulsa el más alejado, y por último el más cercano a la puerta de nuevo. Ahora podrás acceder desde el frontal izquierdo (mirando desde la puerta). Esto te dejará paso abierto a una zona con una bandolina, varias unidades de energía y vida. Por cierto, cuando pulses los botones debes hacerlo rápidamente o la secuencia se perderá, teniendo que volver a hacerla otra vez.

(2) En las escaleras que conducen a la parte superior de las celdas (desde donde vigilan los guardianes) hay un botón luminoso que parece demasiado obvio. Si lo disparas, surgirán unas escaleras del suelo que te permitirán recoger algo de vida. El secreto está en disparar al botón (cerca) y, rápidamente, cruzar por debajo antes de que las escaleras puedan subir. Si entonces te das la vuelta y te agachas para pasar, podrás acceder a









la ansiada zona secreta donde te aguarda una armadura completa.

SECURITY COMPLEX

(1) Si en el patio en el que comienzas, te diriges hacia la izquierda, eventualmente llegarás a una sala con varios ordenadores. Ponte al lado de ellos y mira hacia la puerta de salida: verás dos granadas en el suelo, una caja de vida y un cadáver de uno de tus compañeros. En ese lugar, dispara a la pared y se correrá un panel revelando un lanza-granadas.

THE TORTURE CHAMBERS

(1) Uno de los primeros enemigos que encontrarás será uno de esos Tanques, en una especie de edificio en forma de templo. Cuando acabes con él, sal del edificio y rodéalo por la derecha. Allí, al final, verás el lanza-rayos, en lo que se supone que debe ser una zona secreta.

(2) No te lo vas a creer, pero otro de los sitios secretos está... dentro de una enorme chimenea de lava, precisamente en la que se deja caer un prisionero en uno de los momentos claves del nivel. Sobra decir que ni se te ocurra acercarte a no ser que cuentes con algo de invulnerabilidad. Dentro encontrarás un Quad-Damage, granadas, una mochila con munición, cajas con proyectiles, una caja de cohetes y hasta células de energía. Todo un premio para los más osados.

(3) En el bloque de celdas A, fíjate en la única celda cuyo presidiario está mirando la pared, concretamente parece agacharse y mirar un ladrillo en el suelo. Acaba con el sufrimiento del pobre soldado y, luego, dispara a dicho ladrillo. Encontrarás un pasaje que te conducirá a una cámara donde podrás encontrar, por fin,





la ansiada invulnerabilidad, ideal para recoger los apetitosos objetos del secreto descrito antes.

GUARD HOUSE

(1) Busca una sala con luces azules sobre una pasarela elevada, entre el patio principal y las celdas de los prisioneros. Debe tener una escalera en espiral y dos barriles explosivos. Cuando la tengas a tiro, dispara a los barriles y se romperá una de las paredes, revelando una abertura por donde llegarás a una zona secreta, con una mochila de municiones y algo de vida.

(2) En el patio central, observa que entre las dos rampas que descienden hacia una puerta hay un ladrillo un tanto salido. Púlsalo y verás cómo la rampa de la izquierda desciende para dejarte coger un único punto de vida.

(3) ¿Recuerdas el lugar donde, al intentar coger cierta arma, el suelo se abría bajo tuya con riesgo de dejarte caer a una trampa de pinchos? Pues sigue por la puerta del fondo e ignora el agua, sigue por la pasarela. Verás una sala con dos puertas medio rotas. Si te agachas y pasas por el agujero de una de ellas, llegarás a la zona secreta donde te espera un lanza-granadas y algo de vida. Si no has visto esa trampa, entonces toma la puerta rota del patio central e intenta ir siempre por el camino que te lleve más arriba, hasta que alcances una zona con paredes de piedra gris. Allí verás inequívocamente la trampa del arma, ¡pero ten cuidado!

UNIT 4

MINE ENTRANCE

(1) En una de las zonas abiertas de los comienzos de este nivel verás una máquina que, periódicamente,

echa chispas. Dispara contra ella y encontrarás un área secreta con... ¡tu primer lanzacohetes!

UPPER MINES

(1) Busca una pared sin texturas en las proximidades del puente que debes activar mediante los tradicionales botones en el suelo. Dispara a esa pared y podrás entrar en una zona secreta con vida y munición (escasa(.

(2) En la sala donde se pulsa el botón para liberar el nivel de toxinas, busca un ordenador que echa chispas. Dispara sobre él y explotará dejando al descubierto un Quad-Damage.

BOREHOLE

(1) En el mismo centro donde activas la máquina perforadora, gira y retrocede un poco. Se habrá roto uno de los paneles de la pared revelando un hueco con un caja de vida. Si disparas a la pared del fondo de ese hueco descubrirás una zona secreta.

(2) Cuando estés explorando los túneles iniciales, llegarás un giro en L por cuyos bordes discurre el agua. Cuélate por ahí y descubrirás una zona secreta con una unidad de adrenalina.

(3) En la sala inmediatamente anterior al puente iluminado con luces rojas (que conduce a la salida del nivel), cuélate por debajo de la escalera y hallarás munición para el lanzacohetes y una armadura.

DRILLING AREA

(1) Después de haber roto las dos fuentes de energía rojas para tener acceso a todo el nivel, desciende por el túnel que se abre entonces y dispara en el primer giro en L a la pared, donde verás una brecha chisporroteante. Allí





encontrarás una zona secreta con invulnerabilidad.

(2) Al final del nivel, estarás en una sala llena con cajas blancas. Trepa por ellas para alcanzar una superficie en la que se distinguen varias unidades de adrenalina.

UNIT 5

RECEIVING CENTER

(1) Cuando salgas al exterior cruzando una pasarela elevada, tírate hacia abajo sin miedo. Encontrarás una zona secreta con vida, munición y un nuevo arma.

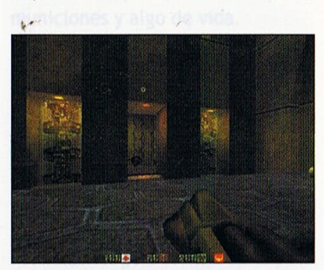
(2) Al encuentrar el botón marcado con EXI, no salgas. Sigue hacia el fondo un poco más y gira hacia la izquierda. Verás que uno de los pilares rojos tiene un botón luminoso. Si lo disparas, se abrirá un panel que permite acceder a la estructura que los paneles están soportando.

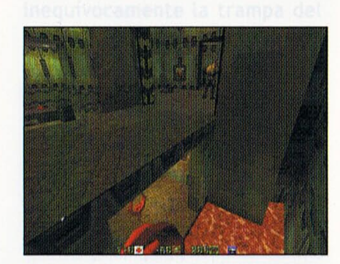
(3) En la sala inmediatamente después de donde están los tres ascensores moviéndose desacompasadamente, verás tres paneles iluminados por luces amarillas, excepto el del centro, que es roja. Si te acercas a éste, se abrirá revelando una cámara con una armadura y munición.

(4) En la zona exterior, donde está la catarata, intenta hacer un salto desde la plataforma elevada hacia ella. Es bastante difícil, pero si lo consigues (el Rocket-Jumping ayuda) irás a un nivel secreto llamado SUDDEN-DEATH donde tendrás 30 segundos para coger todos los bonos que puedas.

PROCESSING PLANT

(1) En la misma pasarela de la primera máquina que debes apagar, pégate a la pared junto a la puerta de entrada a esa sala y arrójate. Debajo encontrarás un Quad-Dama-









ge, además de algunos puntos adicionales de vida y munición.

(2) En la sala de la cinta transportadora que se está moviendo rápidamente, desactiva la máquina como está indicado y luego salta sobre la cinta, agáchate y pasa por el hueco de donde venía. En esta zona secreta hay un escudo de poder.

(3) Antes de pasar por la puerta que reza "NURSERY", mira en el hueco que queda entre esa habitación y la anterior. Hay una pequeñísima luz roja a la que debes disparar para que se abra un área secreta detrás de ti, y que contiene un tubo de adrenalina.

UNIT 6

POWER PLANT

(1) Cerca de la sala principal, nada más entrar al edificio, busca una luz en el techo que parpadea. Si disparas a esa luz, se abrirá un panel en una pared cercana y podrás coger adrenalina y dos cajas de vida.

(2) También en esa misma zona, busca cinco barriles apilados sobre una esquina de la habitación y dispáralos. La explosión romperá un trozo de la pared y podrás acceder a una zona secreta que te solucionará bastante completar este nivel.

THE REACTOR

(1) En la sala inmediatamente anterior al Reactor, busca una pared con dos círculos/estrellas y una textura distinta en el centro. Dispara a esa textura para acceder al área secreta donde encontrarás vida, adrenalina y un pasaje hacia una zona remota que puede ahorrarte mucho camino.

COOLING FACILITY

(1) Cuando estés dejándote llevar por el cauce del agua, fíjate bien





en una caída desde la que se ve una escalera que baja. Salta fuera del agua y desciende por ella hasta llegar a la zona secreta.

(2) En la sala grande en la que desembocas cuando eres llevado por la corriente, fíjate que entre el nivel del agua y el la pasarela donde te deja el ascensor hay otro rellano intermedio. Si saltas desde lo alto a éste, encontrarás una unidad de súper-vida en una esquina secreta.

(3) Cuando hayas por fin drenado el sistema de enfriamiento del reactor en este nivel, y tu consola te informe de que debes salir, gira hacia la derecha y verás que una pared ha explotado. Mira en su interior y encontrarás una zona secreta con armadura, vida, munición y una escalofriante arma.

(*) Adicionalmente, te informamos de que el Dope-Fish se encuentra en este nivel, pero su localización es tan secreta que ni siquiera aparece informado como tal en la consola. Mira la pantalla que hay sobre estas líneas y trata de reconocer el lugar... ¡sólo debes disparar a esa tubería para confirmar que está hueca y encontrar al Dope-Fish!

TOXIC WASTE DUMP

(1) Busca por los corredores principales una zona que desemboca a un río de ácido, y en la cual hay un traje antiácido y un cadáver de un compañero. Usa el traje y tírate al ácido por ese lado. No tardarás en descubrir una zona secreta con invulnerabilidad, vida y munición.

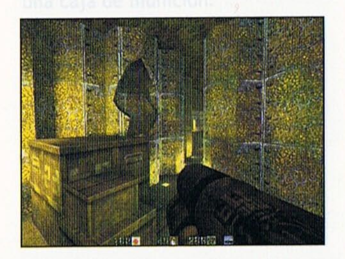
(2) En el patio principal (el más grande), cuando estés pasando por la zona más elevada, utiliza la invulnerabilidad del secreto 1 para tirarte al río de ácido que discurre por la pasarela inferior. Este río te llevará a una zona secreta con armadura, vida y munición.

PUMPING STATION 1

(1) En la zona de las enormes tuberías circulares, que es también almacén de cajas, busca una de estas tuberías con una brecha pequeña. Echará chispas, así que es fácil de reconocer. Dispara a esa tubería y podrás acceder a una zona de este nivel totalmente nueva, y muy relacionada con el secreto 2.

(2) Déjate llevar por el agua de la zona secreta abierta en 1 y llegarás a una especie de piscina natural. Dispara a la rejilla, sal de ahí y busca la otra rejilla en ese mismo lugar. Cuando hayas disparado a las dos, se abrirá un panel revelando un Quad-Damage.

(3) Al principio del nivel, justo después de que hayas tomado tu primer ascensor, verás una luz que parpadea con demasiada frecuencia. Dispárala y se te revelará la zona secreta que buscas con algo de adrenalina.



PUMPING STATION 2

(1) Este secreto no se informa como tal, pero debería ser así. Justo al lado de la puerta azul que hay, verás un símbolo en la pared. Dispara al símbolo y el panel se echará a un lado para permitirte coger una armadura.

(2) Este es un poco difícil de encontrar, pero vamos por partes. ¿La puerta azul? Cruza la puerta azul y toma el primer camino hacia la derecha (no sigas recto); llegarás a una cámara llena de tuberías gigantes que puedes rodear para encontrar una rampa que desciende. Esta rampa acaba, dando un giro, en un lago de ácido. Utiliza el traje antiácido que está por ahí cerca y explora el lago. Encontrarás un túnel. Al final del túnel hay una reja, pero no te preocupes: explotará cuando la dispares. Tírate hacia abajo y verás dos caminos: uno de metal



firme y otro de ácido. Sigue por el camino de ácido y... ¡voilá! la zona secreta.

(3) Siguiendo el curso del secreto anterior, llegarás a una zona donde hay una rampa y, al doblar el recodo, un ascensor. Quédate en la zona de la rampa. Si te fijas muy bien, hay un matiz distinto en una de las paredes. Dispara en esa dirección y podrás entrar en un túnel al final del cual podrás tener invulnerabilidad.

(4) Al final del nivel PUMPING STATION (en el que estás), tu camino estará bloqueado con ácido. Utiliza el traje antiácido cercano para zambullirte en la piscina y coger un Quad-Damage oculto. Observa que en la pantalla que hay bajo estas mismas líneas hemos eliminado el ácido para que puedas encontrar fácilmente dónde está el Quad-Damage antes de que tu traje se agote. ¡Nosotros somos así!

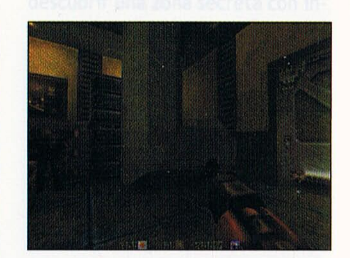


UNIT 7

OUTER HANGAR

(1) Nada más empezar este nivel, cruza la puerta y saldrás a un espacio abierto. Tírate al agua sin miedo y busca un túnel cuya entrada está bloqueada por un aspa que gira demasiado rápidamente como para que puedas pasar. Dispara con algo contundente al tubo rojo que está a su lado y el aspa se parará, permitiéndote llegar a una zona secreta. Allí, puedes trepar por una escalera de mano o acceder a un nivel secreto llamado COMM SATELLITE, cruzando la puerta.

(2) También desde la primera habitación, no cruces la puerta y desciende por el ascensor. En esa habitación hay una tubería que sale del techo y se introduce en la pared. Salta sobre ella para acceder al área secreta.







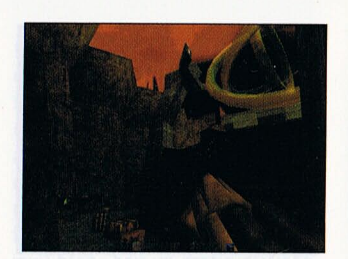
(3) Éste se activa cuando tomas el camino hacia el nivel oculto COMM SATELLITE (ver secreto 1).

RESEARCH LAB

(1) En el puente de cristal (que en el juego se denomina "de mantenimiento"), mira hacia la derecha y verás tres celdas integradas en la pared. Salta sobre la que está más a la derecha y dispara contra el barrote que está medio roto. El barrote saltará por los aires y se abrirá una compuerta al fondo, permitiéndote coger un Quad-Damage y una caja de munición.

INNER HANGAR

(1) Hay una sala grande con dos plataformas grandes que circulan entre el agua; no tiene pérdida. Bien, pues en ese lugar, tírate al agua sin miedo y acércate a la pared donde está el botón. Si te agachas y buceas, encontrarás algunos objetos ocultos y una zona secreta con una armadura de cuerpo entero y algo de vida.
(2) El tubo central con agua en su parte inferior es una constante en todo el nivel. Tendrás que cruzarlo varias veces para conseguir tu propósito. Si te tiras al agua en ese tubo y exploras un poco verás que debajo hay una entrada con una unidad de adrenalina en su interior.
(3) También al comienzo del nivel encontrarás unos ordenadores junto a unas cajas. Examina el ordenador central: está echando chispas y parece estropeado. Termina de arreglarlo con una buena ráfaga y un tubo de adrenalina será tuyo.
(4) Pasadas las salas de las aspas gigantes y llegado a una habitación con dos rampas que te devuelven a tierra firme, en una esquina hay tres contenedores apilados. Dispara sobre ellos y uno se desintegrará, revelando un Quad-Damage.





(5) Justo al lado de la salida, busca un panel en la pared harto sospechoso (una textura mal alineada). Dispara sobre ella con ofuscación y descubrirás otra zona secreta con una armadura de cuerpo entero.

LAUNCH COMMAND

(1) Deja de mirar extasiado el homenaje a "Contacto" de la primera estancia y piensa cómo trepar hasta ahí ; pues con la técnica del Rocket-Jumping, por supuesto. Para hacer esto, necesitas tener un lanzacohetes, por supuesto, munición para el lanzacohetes y no andar escaso de vida (una armadura también vendría muy bien, si no quieres verte desperdigado de la manera más farragosa). Ahora, pégate a la base que sustentan los anillos danzantes, mira al suelo y, apenas un segundo después de haber saltado, dispara tu lanzacohetes. Esta técnica te permite, como ves, llegar a sitios de otro modo inaccesibles por no hablar de ser extremadamente útil en los endiablados Deathmach que se celebran en la Red. ¿Y todo esto para qué? Ahora que estás subido a la base, ve a la parte de atrás de ésta y verás que allí oculto hay un BFG y vidas y munición a tutiplén. Ahí es nada.

(2) El pasillo que antecede a la salida de este nivel contiene dos ventanas que dan a una piscina de agua celeste. Observa que la de la izquierda está un poco rota y puede ser disparada para ser destruido del todo. Pasa entonces a través y encontrarás, bajo el agua, algo de munición para todas las armas

UNIT 8

OUTER COURTS

(1) Desde la zona abierta principal, que da inicio al nivel, busca



una cueva oscura desde la que llegarás a una caverna más pequeña, iluminada por la lava que fluye bajo el suelo. En una esquina divisarás una rendija que puedes agrandar de un disparo, y en cuyo interior hallarás la zona secreta con algo de vida y una armadura.

(2) También desde la zona abierta principal, trepa por las paredes rocosas hasta la estructura de metal que se ve en la foto. Si accedes desde arriba podrás pulsar el botón y un mensaje informará "Una puerta secreta se ha abierto en otro sitio". Esta puerta secreta está en la misma habitación donde comienzas el nivel, y en su interior encontrarás municiones, vida y una súper-armadura de combate de cuerpo entero.

(3) Observa bien que, en esa misma estructura de metal, puedes seguir trepando y alcanzar una cueva oscura que constituye una zona secreta.

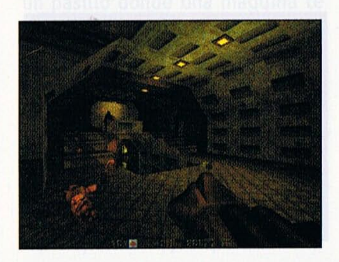
(4) En el mismo sitio en el que consigues el Data Spinner, dispara a la pared un poco más a la derecha y se revelará un botón azul del tipo de suelo. Si pasas sobre él, se abrirá otro panel en la pared directamente opuesta, descubriendo otra zona secreta con una unidad de vida y un botón.

LOWER PALACE

(1) Localiza la habitación que te presentamos en la pantalla situada a bajo a la derecha y dispara a la reja maltrecha que está en el extremo derecho del muro. Descubrirás un pasaje secreto que lleva a una armadura y algo de vida.

(2) Muy cerca del ascensor (fuertemente protegido) que lleva a los pisos superiores verás un diagrama en la pared. Dispara sobre él y podrás acceder a otra zona secreta, esta vez conteniemdo munición y granadas.

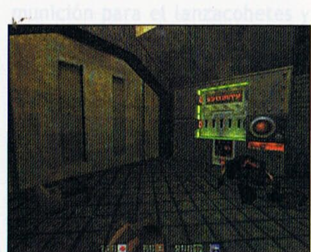




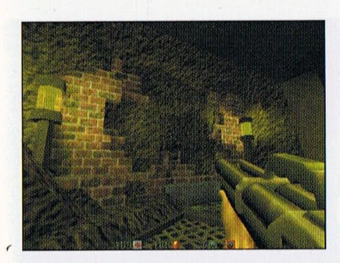
(3) En el pasillo del comienzo, verás un Quad-Damage en lo alto de una columna. Dispara al mural que está detrás de éste, y luego al mural (más pequeño) que está justo en frente, en lo más alto. La columna bajará y podrás coger el Quad-Damage.
(4) En uno de esos pasillos con una máquina automática que te acribillará cuando intentes pasar, busca en la pared del lateral izquierdo y verás que hay un ladrillo un tanto suelto. Dispárale y habrás conseguido desactivar dicha máquina.
(5) En el panel que desbloquea las puertas de color verde, mira en la pared de la izquierda; es una textura con dos ranuras horizontales. Presiona el hueco que queda en medio y se abrirá una puerta secreta en el pasillo de fuera.
(6) Este secreto está enlazado con el secreto 1. Después de haber explorado la reja y toda la zona secreta que hay detrás, sigue subiendo por las escaleras de mano hasta que llegues a una puerta blanca. Si ya has avanzado en el nivel y has desactivado estos campos de fuerza, podrás entrar en esta zona secreta.

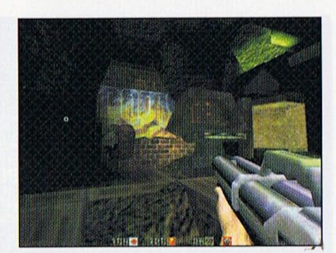
UPPER PALACE

(1) En la parte más alta del ascensor principal que comunica todos los subniveles, observa que hay una pequeña irregularidad en la pared: dispárala. Se abrirá una puerta falsa donde encontrarás invulnerabilidad, vida y un escudo energético.
(2) Justo antes de cruzar la primera puerta con campo de energía amarillo (llegando con el ascensor hasta abajo del todo), dispara al techo en cualquier lugar y explotará, dejando una abertura por la que saldrá un enemigo. Después de acabar con él, mira por ese hueco y verás un nuevo botón









luminoso al que debes disparar. Si lo haces así, habrá una explosión y se te informará de que has encontrado otra zona secreta.

(3) Ahora, después de atravesar esa misma puerta descrita en el punto anterior, pulsa el primer botón que encuentres (debe estar a la vista desde el marco de esa puerta) y sigue por el pasillo. Éste se habrá descorrido dejando al descubierto unas escaleras que descienden. Si en ese lugar disparas a la pared en un punto que es obvio, descubrirás otra zona secreta con una armadura de cuerpo entero.

(4) Desde la sala descrito en el punto anterior, sumérgete en el río de ácido (debes activar la invulnerabilidad encontrada en el secreto 1) y llegarás a una extraña sala donde, entre otras cosas, encontrarás un traje anti-radiación, un ordenador con un botón que debes pulsar para dejar al descubierto un cilindro que contiene una de las caras de los programadores de «Quake 2», un póster de «Doom» y una foto de otro de los chicos de id con su Ferrari. No nos podemos imaginar de quién se trata. Para salir de allí, dispara a la pared iluminada que está justo enfrente del ordenador y descubrirás otro pasaje que llega a la sala anterior, evitando tener que pasar por el ácido de nuevo. Y, por cierto, si cuando la cara está visible disparas al cilindro y te agachas para recogerla, conseguirás un tubo de adrenalina.

(5) En tu camino hacia las partes superiores del palacio, encontrarás un pasillo donde una máquina te dispara rayos en cuanto te acercas. La solución obvia es disparar al botón luminoso situado sobre dicha máquina para que se levante un escudo metálico que te permita pasar. Pero ahora observa la pantalla que hay en la página siguiente... ¿ves que queda un hueco entre la pasarela y la pared? Si te

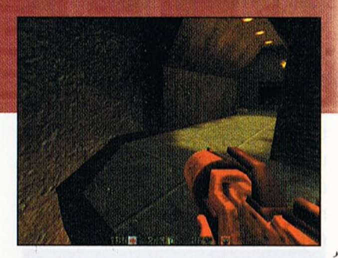
LOS NIVELES

Para acceder libremente a los distintos niveles sin tener que jugarlos secuencialmente, abre la consola y escribe MAP [nivel], donde [nivel] es el nombre que aparece en la siguiente lista:

UNIT 1
Base1 - Outer Base
Base2 - Installation
Base3 - Comm Center
Train - Lost Station
(nivel secreto)

UNIT 2
Bunk1 - Ammo Depot
Ware1 - Supply Station
Ware2 - Warehouse

UNIT 3
Jail1 - Main Gate
Jail2 - Detention Center
Jail3 - Security Complex
Jail4 - The Torture Chamber
Jail5 - Guard House
Security - Grid Control



tiras por ese hueco llegarás a una zona secreta donde, aparte de encontrar vida, munición y una armadura, podrás tomar un camino alternativo que te permitirá pasar este pasillo sin riesgos.

(6) Cuando estés caminando por los puentes que comunican las salas superiores, en la primera puerta que te encuentras tras pasar el arco con los tubos que vomitan explosiones, observa que hay una esquina particularmente oscura. Tírate por ahí y llegarás a una nueva zona secreta con vida y munición.

(7) Si accedes ahora a la entrada de este nivel que se realiza desde el ascensor, y desactivas el campo de fuerza de la derecha, podrás mirar arriba y ver que hay un botón oculto en el techo. Dispárale y así se

UNIT 4
Mintro - Mine Entrance
Mine1 - Upper Mines
Mine2 - Borehole
Mine3 - Drilling Area
Mine4 - Lower Mines

UNIT 5
Fact1 - Receiving Center
Fact2 - Processing Plant
Fact3 - Sudden Death

UNIT 6
Power1 - Power Plant
Power2 - The Reactor
Cool1 - Cooling Facility
Waste1 - Toxic Waste Dump
Waste2 - Pumping Station 1
Waste3 - Pumping Station 2
Biggun - Big Gun

UNIT 7
Hangar1 - Outer Hangar
Space - Comm Satellite
(nivel secreto)
Lab - Research Lab
Hangar2 - Inner Hangar
Command - Launch Command
Strike - Outlands
(nivel secreto)

UNIT 8
City1 - Outer Courts
City2 - Lower Palace
City3 - Upper Palace

UNIT 9
Boss1 - Inner Chamber
Boss2 - Final Showdown

Disfruta de los mismos.

retirará un panel tras el que podrás conseguir adrenalina y munición.

UNIT 9

FINAL SHOWDOWN

Sólo hay un secreto en este nivel, pero hay que considerarlo como el Mega-Secreto, y no porque esté bien escondido, sino por su insólita naturaleza. Sólo cuando hayas acabado con el enemigo final y tu consola te informe de que debes buscar una cápsula de escape, pulsa cualquiera de los botones azules que hay en el suelo de la arena y accede a sus túneles inferiores. Allí, verás que el túnel del fondo echa chispas. Si disparas sobre él, tendrás paso abierto a esta zona secreta... ¡ah! y no te olvides de buscar una escalerilla hacia abajo cuando llegues al final de la galería... lo mejor está por venir.

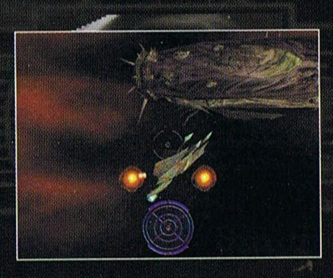
WING COMMANDER: PROPHECY

SET: 445

Claves para triunfar con la Confederación

Un antiguo relato Kilrathi cuenta que hace muchos millones de años, durante el reinado de los ancianos, Sivar en persona se presentó ante la primera profetisa de Kilrath y pronunció unas terribles palabras que fueron grabadas sobre piedra para que nadie las olvidara con el transcurso del tiempo. Según esa profecía, llegaría una criatura que, teniendo el corazón de un Kilrathi pese a no haber nacido de nadie de ese origen, sumiría a dicha raza en una terrible era de pánico. Los Kilrathi utilizarían para denominar dicha era la palabra Kn'Thrak, que en su propia lengua significa oscuridad.

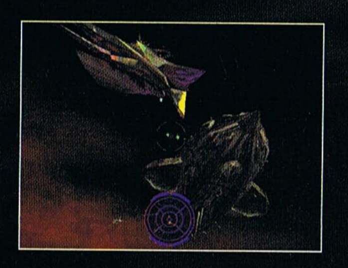


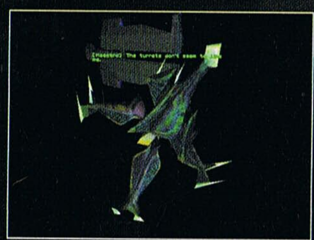


Las cosas han cambiado mucho durante los últimos años para la Confederación. La guerra con los Kilrathi ha terminado y los Mundos Exteriores están en paz, ya que los recientes intentos por desestabilizarlos han fracasado. El comandante Christopher Blair, convertido en héroe de la Confederación y ejemplo a seguir por todos los estudiantes de la academia espacial de pilotos, se ha retirado del servicio activo y, ascendido al rango de comodoro, ha diseñado una nueva y gigantesca estación espacial de combate que ha recibido el nombre de TCS Midway y en la que sigue trabajando en el cargo de asesor. La acción comienza cuando el joven teniente Lance Casey (que como pronto descubriremos es hijo de Iceman, un veterano de guerra que colaboró con Blair en la lucha contra los Kilrathi) y su amigo Max "Maestro" Garrett aterrizan con sus cazas en el interior del Midway. Acaban de salir de la academia espacial y las excelentes notas de Casey durante sus estudios les han permitido conseguir que su primer destino sea una nave de la categoría del Midway. Desean ganar experiencia aprovechando el periodo de paz, pero pronto comprobarán que un conflicto imprevisto acaba de desatarse obligándoles a entrar en acción mucho antes de lo que esperaban.

Efectivamente, después de conocer a una arrogante joven que resulta ser la teniente Jean "Stiletto" Talvert, jefe del escuadrón Diamondback, y después de entablar amistad con algunos miembros de la tripulación y sufrir el desprecio de los veteranos, Casey y Maestro reciben las primeras informaciones sobre el conflicto de labios de la comandante Patricia Drake.

Pocas horas antes se había recibido una llamada de socorro de





una nave Kilrathi procedente del sistema H'rekkah. La transmisión se había cortado bruscamente y, dado que el Midway era la nave más cercana, se había decidido acudir al lugar de origen de la transmisión para averiguar lo que había sucedido. El radar había localizado la nave Kilrathi, pero no se detectaba en ella ninguna actividad más allá de algunos débiles signos de vida. La misión consistía en escoltar a una nave con marines hasta la nave en apuros y averiguar lo que había pasado. Para ello, y por expreso deseo de la teniente Talvert, Casey sería el encargado de dirigir el escuadrón Diamondback.

PRIMEROS PASOS

Con esta entrega de «Wing Commander: Prophecy» Origin estrena lo que al parecer va a ser el primer título de una nueva trilogía. Nuevos personajes, nuevos enemigos, y una estructura de juego que favorece la calidad de la simulación sobre las secuencias de vídeo, hacen de este un programa renovado y clásico a la vez, un juego que recupera el espíritu de los primeros títulos de la saga adaptándolo a los tiempos que corren.

No se han realizado demasiados cambios al simulador de combate. Era bastante difícil mejorar algo que siempre estuvo bastante cercano a la perfección y lo único que se ha hecho ha sido mejorar los gráficos aprovechando la mayor potencia de las máquinas actuales. Lo que sí debemos señalar es que, a diferencia de títulos previos, en «Prophecy» no es posible elegir nave, armamento ni compañeros de vuelo antes de una misión. El programa escoge en todo momento el caza y el armamento más adecuado y

en la mayoría de las misiones nuestra nave formará parte de un pequeño escuadrón en el que no habrá solo uno, sino varios compañeros de lucha. Lo que sigue lógicamente bajo el control del jugador es la capacidad de escoger el arma deseada entre las diversas posibilidades disponibles, y siempre queda la opción de familiarizarnos con cada nave en el simulador de combate incorporado. Ya hemos nombrado a Lance Casey, su inseparable colega desde los tiempos de la academia Maestro, Blair, Stiletto y Drake. Otros personajes, algunos de ellos ya veteranos de programas anteriores como Maniac, Hawk, Rachel y Dekker, completan las escenas de vídeo que conectan las misiones espaciales que forman el verdadero corazón de «Prophecy», unas escenas en las que ya no existen diálogos en los que tomar decisiones que puedan afectar la evolución del juego. A partir de ahora el rumbo de los acontecimientos dependerá únicamente y exclusivamente de tu eficacia en el combate.

ANTES DE LA BATALLA

Hay unos cuantos consejos que pueden ser útiles antes de entrar en combate. Para empezar, y aunque se trata evidentemente de una cuestión personal, es recomendable tener siempre activada la opción "Auto Camera" (para volver a la vista desde el cockpit siempre que la nave sea alcanzada por un disparo o se convierta en objetivo enemigo) y no utilizar demasiados visores externos durante el combate, tal vez con la única excepción de F8 cuando hayas lanzado el último misil contra un caza enemigo y desees una vista más detallada de la explosión.

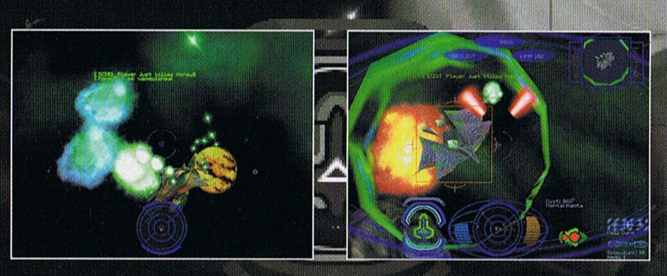




Existe una opción en el menú que permite limitar todas las comunicaciones de tus compañeros de vuelo a aquellas que sean realmente vitales para el transcurso de cada misión. Si seleccionas esta opción, te perderás muchos comentarios ingeniosos, pero tendrás más tranquilidad para atender llamadas de socorro y reaccionar ante los posibles problemas.
Selecciona los cañones y misiles que vayas a utilizar en primer lugar antes de entrar en combate, ten siempre activo el indicador de daños (tecla D) para comprobar rápidamente los sistemas dañados y poder tomar rápidamente decisiones, y utiliza en todas las misiones la pantalla de objetivos (Ctrl+O) para recordar siempre los objetivos primarios y secundarios y averiguar las formas de obtener puntos extra.

DURANTE EL COMBATE

Dos son las posibilidades básicas de ataque de tus cazas: cañones y misiles. Puedes seleccionar un tipo de cañón y misil entre los varios disponibles y existen controles separados para manejar ambos tipos de armas. Debes tener muy claro que para atacar una nave enemiga hay que seleccionarla previamente como objetivo, momento en el que aparecerán unas líneas rojas rodeándola cada vez que esté en tu radio visual que te ayudarán a localizarla entre el resto de las naves de la escuadrilla enemiga a la vez que su imagen en el radar pasará de un punto a una pequeña cruz. Dispones de diversos controles para seleccionar una nave enemiga como objetivo, pero probablemente el sistema más simple consiste en pulsar la tecla U para convertir en objetivo al enemigo más próximo







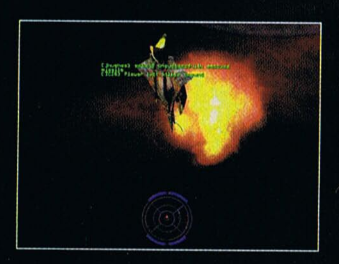
y a continuación pulsar Y para adaptar la velocidad de tu nave a la del objetivo para mantenerte a una distancia similar.

Uno de los detalles más importantes a tener en cuenta sobre los cañones es que siempre es recomendable disparar en ráfagas cortas en lugar de mantener el disparador pulsado. Las razones son evidentes: puedes quedarte sin munición cuando realmente la necesites y todos los disparos fallados afectarán negativamente a tu puntuación. Las excepciones pueden ser cañones muy específicos, como el Stormfire MK2, o momentos especiales, como cuando un enemigo se dirige de frente hacia ti, ya que entonces puedes aprovechar los segundos previos a que maniobre para evitar la colisión para disparar ininterrumpidamente.

Es posible seleccionar un solo cañón o usarlos todos a la vez (tecla F). El sistema ITTS puede ayudarte a escoger el objetivo adecuado a cada cañón, pero casi siempre es preferible seleccionar "full guns" (todos los cañones) ya que las diferencias de velocidad entre ellos rara vez son de gran importancia. En los ataques frontales, que como comprobarás los aliens practican con frecuencia, conviene activar todos los cañones, localizar un alto porcentaje de los escudos en la parte frontal de la nave y disparar de forma muy continuada.

Los misiles son armas mucho más eficaces que los cañones, pero es necesario conocer muy bien las capacidades de cada uno de ellos, ya que su número es mucho más limitado y sus sistemas de ataque muy concretos. Algunos misiles, incluso los misiles buscadores, pueden ser inútiles si el enemigo está demasiado lejos, ya que tendría tiempo sobrado para

Dragonfly RP
Ammo 15





evitarlo. No trates siempre lanzar un misil contra un alien que se precipita contra ti, ya que es muy posible que el enemigo pueda destruirlo en pleno vuelo. Intenta reservar misiles para enemigos poderosos y a no ser que estés muy justo de tiempo intenta abatir las naves más débiles con los cañones. Distingue bien entre misiles útiles contra objetivos muy cercanos como los "javelins", misiles adecuados para distancias medias y largas como los "spiculums", ya que se dirigen hacia el objetivo seleccionado mientras les quede combustible, y misiles como los "pilum" que solo son útiles contra el objetivo más cercano.

Saber reaccionar ante el impacto de un disparo enemigo es fundamental. En muchas ocasiones no tendrás en pantalla la nave que te ha alcanzado, de modo que la reacción más evidente debe ser utilizar los turborreactores para alejarte del lugar, girar bruscamente, cambiar rápidamente de altitud o volar de una manera errática. Lo fundamental es alejarte lo antes posible del agresor, y sólamente cuando lo hayas conseguido deberás plantearte la posibilidad de localizarlo y atacarlo. Evidentemente, este tipo de maniobras es mucho más difícil de realizar en naves lentas o poco maniobrables.

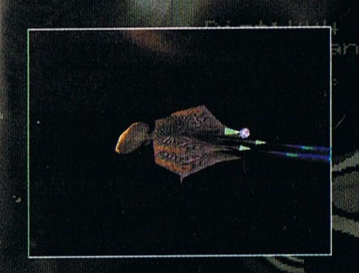
Algunas misiones contienen lo que el programa denomina "aces", es decir, naves enemigas de muy alto rendimiento que ignoran el resto de los miembros del escuadrón y te toman como objetivo principal. Es muy difícil acabar con ellos en una larga persecución y, dado que cuando aparece uno de ellos se convierte automáticamente en el primer objetivo, es preferible reservar unos cuantos misiles y acabar

con ellos lo antes posible. Encontrarás "aces" en las misiones "Relay Station Defense", "MIA Recovery", "Kilrathi Rendezvous", "Diversionary Strike", "Ship Killer Acquisition", "Defang the Beast 2" y "Wormhole Destruction" (ver más adelante para más detalles sobre las misiones).

TIPOS DE MISIONES

Como en entregas anteriores de la serie, la mayoría de las misiones consisten en limpiar un punto de navegación de cazas enemigos. Sin embargo, en algunas misiones deberás escoltar y proteger naves aliadas y, dado que la seguridad de la nave que proteges es prioritaria, en estos casos debes destruir preferentemente los enemigos que están atacando dicha nave en lugar de los que te atacan a ti. El mapa de navegación te ayudará a localizar la nave que estás protegiendo y saber si está siendo atacada. Sólamente si la nave está momentáneamente a salvo podrás elegir tú mismo los enemigos a destruir, intentando acabar en primer lugar con los más poderosos.

En algunas misiones, el objetivo no será una oleada de cazas enemigos, sino una nave de grandes dimensiones. En estos casos, diferentes puntos estratégicos de la nave enemiga funcionan como objetivos independientes y hay que destruirlos uno a uno para completar la misión. En la mayoría de los casos es recomendable destruir el mayor número posible de cazas enemigos antes de comenzar a atacar la nave principal, ya que de ese modo podrás hacerlo con algo más de tranquilidad. Cuando finalmente te decidas a atacar la nave principal, envía la mayor parte de la energía de los escudos a la parte frontal





de tu caza, dispara simultáneamente cañones y misiles contra el mismo objetivo y vuela lo más cerca posible de la superficie de la nave para mantenerte al alcance de un número reducido de sus armas.

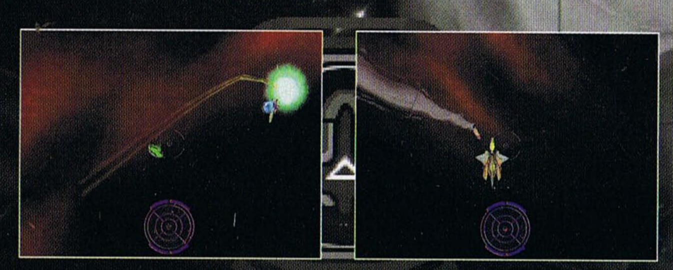
En algunas de las misiones contra grandes naves enemigas estarás a los mandos de un bombardero. Ya que estas naves son bastante lentas y torpes, debes conocer sus debilidades y aprovechar sus ventajas, como por ejemplo sus torretas traseras y laterales y el cañón de plasma incorporado en los "Devastators".

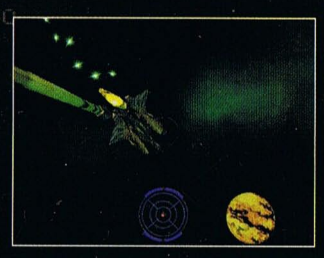
LAS MISIONES

A diferencia de «Wing Commander IV», donde las escenas cinemáticas contenían opciones de diálogo en las que una elección equivocada podía tener graves consecuencias, en «Prophecy» no existen situaciones de este tipo. La aventura es prácticamente lineal y el único criterio seguido por el juego para escoger tu próxima misión será el rendimiento obtenido en la última misión que hayas volado.

Queremos que tengas muy claro que hay tres puntos en el juego en los que tal vez tengas la impresión de que podrías haber hecho algo para evitar ciertos problemas o, dicho de otro modo, en los que tal vez pienses que has hecho algo mal que podrías solucionar repitiendo la misión.

En la misión "Convoy Rescue" (sistema G'Wriss 206.7) no hay nada que puedas hacer para alcanzar el "Barkely" y el "Porter". Por muy rápido que acabes con los cazas enemigos, no llegarás a tiempo para salvarlos, y lo único que debes hacer con seguridad es evitar que el "Redeemer" sea destruido. En las misiones







"Cruiser Assault" o "Hydra Fleet Assault" (sistema G'Wriss 210.0 y 211.5), es imposible salvar a Dallas. Y en la misión "Relay Station Defense" (sistema H'hrass 315.2) no hay nada que puedas hacer para evitar que Blair sea capturado por los aliens.

Sin embargo, sí hay un punto en el juego en el que una decisión equivocada puede tener graves consecuencias. En la misión "Cult of Sivar Rescue" (sistema T'lan Meth 422.7) no debes dejarte persuadir por Hawk para atacar a los Kilrathi, ya que eso supondría automáticamente tanto su muerte como la tuya si decides unirte a él para atacar el Dralthi del segundo punto NAV. Si es preciso, déjale que ataque solo y podrás continuar después de que Hawk haya muerto, pero deberás enfrentarte a misiones mucho más difíciles que si no hubieras atacado a los Kilrathi.

En las próximas páginas encontrarás una relación completa de las misiones de «Prophecy» distribuidas teniendo en cuenta los sistemas estelares en los que se desarrollan. TODA LA INFORMACIÓN ESTÁ EN TRES COLUMNAS. LA PRIMERA INDICA EL NOMBRE DE LA MISIÓN, LA SEGUNDA INDICA CUÁL SERÁ LA PRÓXIMA MISIÓN EN CASO DE ÉXITO Y LA TERCERA CUÁL SERÁ LA PRÓXIMA MISIÓN EN CASO DE FRACASO. Algunas misiones aceptan lo que podríamos llamar un éxito intermedio y en esos casos indicamos, al pie de la lista, las posibles bifurcaciones que se darían en cada caso. En la mayoría de los casos, fallar una misión no significa el final inmediato del juego, sino acceder a una misión distinta y sólamente en algunos casos un fallo resulta tan vital según la línea argumental del juego que supone el final de la aventura.

Sistema H'rekkah

Kilrathi Distress Call
Black Widow Rescue
Sweep and Rendezvous
Patrol and Rendezvous
Wasp Intercept
Tactical Retreat

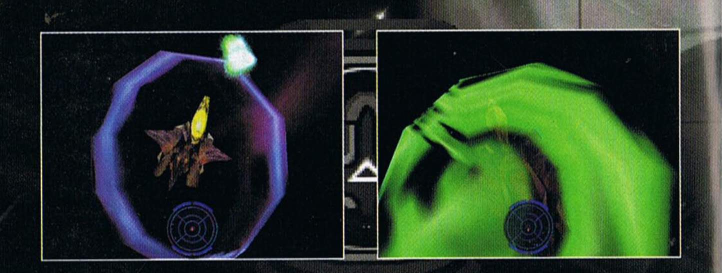
SET: 445

Black Widow Rescue
Sweep and Rendezvous
Wasp Intercept
Tactical Retreat
Convoy Rescue
Convoy Rescue

Sistema G'Wriss

Convoy Rescue
Alien Starship Encounter
Shrike Escort
Enemy Starship Encounter
Cruiser Assault
Hydra Fleet Assault

Alien Starship Encounter
Cruiser Assault
Cruiser Assault
Cruiser Assault
Relay Station Insertion
Relay Station Insertion



Black Widow Rescue
Patrol and Rendezvous
Tactical Retreat
Tactical Retreat
FIN DEL JUEGO
FIN DEL JUEGO



FIN DEL JUEGO
Hydra Fleet Assault
Hydra Fleet Assault
Hydra Fleet Assault
Mine the Jump Point
FIN DEL JUEGO



En la misión "Convoy Rescue", primera misión del sistema G'Wriss, hay una posible bifurcación si la misión se completa con éxito moderado. Si el puente del Midway resulta dañado la próxima misión a completar será "Shrike Escort", y si lo que resulta dañado son los motores del Midway se pasará a la misión "Enemy Starship Encounter".
Algo parecido ocurre en la última misión de este sistema, "Hydra Fleet Assault". Si no consigues destruir el Hydra, la misión se considerará sólo parcialmente completada y pasarás a la misión "Mine the Jump Point" del próximo sistema.

Sistema H'hrass

SET: 445

Mine the Jump Point
Cruiser Group Assault
Relay Station Insertion
Relay Station Defense

Cruiser Group Assault
Relay Station Insertion
Relay Station Defense
Treasure Hunt

Sistema Hellespont

Callisto Defense
Jump Point Standoff
Last Stand at Alcor

Jump Point Standoff
Treasure Hunt
Treasure Hunt





Cruiser Group Assault
Relay Station Insertion
FIN DEL JUEGO
Callisto Defense

Jump Point Standoff
FIN DEL JUEGO
FIN DEL JUEGO





En la segunda misión del sistema Hellespont, es posible pasar a la misión "Last Stand at Alcor" si el Midway sobrevive a la batalla, pero la estación espacial es destruida. Si tanto el Midway como la estación resultan destruidos la misión se considera fallida y el juego termina.

Sistema T'lan Meth

Treasure Hunt
MIA Recovery
Perimeter Sweep
Panther Fighter Sweep
Kilrathi Rendezvous
Diversionary Strike
Cult of Sivar Rescue
SWACS Scan of Dula 7
Shrike Bomber Assault
Bug Hunt
No Survivors
Storming the Rock
Holding the Line

Panther Scramble

SET: 445

MIA Recovery
Perimeter Sweep
Kilrathi Rendezvous
Diversionary Strike
Cult of Sivar Rescue
Cult of Sivar Rescue
SWACS Scan of Dula 7
Shrike Bomber Assault
No Survivors
No Survivors
Storming the Rock
Holding the Line
Panther Scramble
Operation: Ambush
Operation: Ambush



MIA Recovery

Panther Fighter Sweep

Diversionary Strike

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

SWACS Scan of Dula 7

Bug Hunt

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

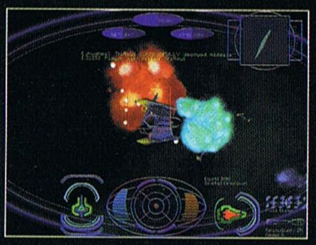
FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO





Durante la misión "Cult of Sivar Rescue" debes tomar la decisión de unirte o no a Hawk para atacar a los Kilrathi. Los efectos de dicha decisión se notarán después de completar con éxito la misión "Holding the Line", ya que si atacaste a los Kilrathi pasarás a la misión "Panther Scramble", mientras que si los ayudaste (la opción recomendada) pasarás a la misión "Operation: Ambush" en el próximo sistema.

Sistema G'mar

Operation: Ambush	Extermination
Extermination	Ship Killer Acquisition
Ship Killer Acquisition	Vampire Duty
	Devastator Duty

Sistema Hrissith

Vampire Duty	Mine Sweep
	Cruiser Attack
Devastator Duty	Mine Sweep
	Cruiser Attack
Mine Sweep	Asteroid Field Patrol
Cruiser Attack	Asteroid Field Patrol
Asteroid Field Patrol	Ship Killer Assault
Ship Killer Assault	Plasma Gun Defense
Plasma Gun Defense	Painting the Target
Painting the Target	Fleet Remnant Destruc.

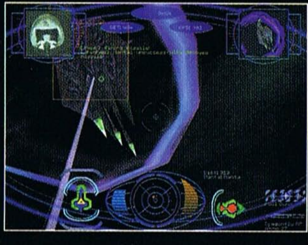


Extermination

Ship Killer Acquisition

FIN DEL JUEGO

Cruiser Attack



Mine Sweep

Asteroid Field Patrol

Asteroid Field Patrol

Ship Killer Assault

Plasma Gun Defense

FIN DEL JUEGO

FIN DEL JUEGO



Sistema Kilrah

SET: 445

Fleet Remnant Destruction
Cap Missile Interception
Dreadnought Support Assault
Defang the Beast
Dreadnought Assault
Defang the Beast 2
Wormhole Destruction

Cap Missile Interception
Dread. Support Assault
Defang the Beast
Dreadnought Assault
Defang the Beast 2
Wormhole Destruction
VICTORIA

ALGUNOS TRUCOS EN COMBATE

Si tienes especial interés en abatir el mayor número posible de enemigos y colocarte en lo más alto de la lista de pilotos, hay varios trucos que puedes utilizar. Espera a que queden pocos enemigos, ordena a tus compañeros de vuelo que se replieguen (Alt+F) y aprovecha para eliminarlos tú solito. Puedes incluso esperar a que tus compañeros debiliten las naves enemigas antes de pulsar dichas teclas para que te dejen todo el trabajo casi hecho.
Si crees que durante el fragor de la batalla te has perdido algún mensaje importante, recuerda que puedes pulsar Ctrl+M para obtener una lista ordenada de todas las comunicaciones recibidas. Utiliza Ctrl+O para comprobar los objetivos que te quedan por cumplir y no dudes en detener el combate para tomarte un respiro si te sientes demasiado excitado.

Cap Missile Interception
FIN DEL JUEGO
FIN DEL JUEGO
Dreadnought Assault
Defang the Beast 2
Wormhole Destruction
FIN DEL JUEGO



CHEAT MODE

Además de la opción de invulnerabilidad a la que se puede acceder a través del menú principal del juego, los programadores han incluido una serie de códigos útiles para jugar con ventajas.
El código principal consiste en pulsar las teclas de la palabra DYNOMITE durante una misión de combate. Después de que un breve texto en pantalla te informe que el "cheat mode" está habilitado, podrás pulsar Ctrl+C para activar o desactivar la detección de colisiones, Ctrl+I para activar o desactivar la invulnerabilidad y Ctrl+F12 para destruir inmediatamente el objetivo seleccionado. Ten sólamente en cuenta que las naves destruidas de este modo no se suman a tu cuenta particular de enemigos abatidos.
Otros códigos proporcionan ventajas secundarias. GOODTARGET tecleado letra a letra como el anterior hace que el modo de seleccionar objetivos desde la vista del cockpit sea similar a la utilizada en las torretas de la nave. MORETUNES permite seleccionar diferentes melodías. ALSWANTSMORESHIPS debe teclearse en la pantalla de selección de misión del simulador para permitirte volar misiones de simulación no sólo en las naves de la Confederación, sino también en naves enemigas. En concreto, las naves que podrás pilotar son las llamadas Dralthi, Vaktoth, Devil Ray y los dos tipos de Mantas y Morays.

AGE OF EMPIRES

Un recorrido por las Edades de la Historia

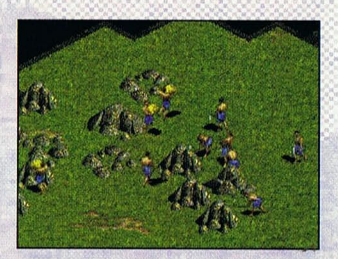
En el modo campaña de «Age of Empires» hay cuatro tipos de escenarios, cada uno con sus características específicas. A continuación, te vamos a proporcionar las tácticas y estrategias necesarias para pasar cada uno de ellos, aunque sin dar una descripción completa de todos los pasos puntuales que deberás dar, para mantener el interés por el juego.

ASCENSO DE EGIPTO

Las primeras misiones en Egipto pueden considerarse un tutorial por su simplicidad, y aunque son de dificultad progresiva, en teoría no deben plantearte muchos problemas. En estos escenarios es donde tendrás ocasión de probar vuestras tácticas particulares e irte familiarizando con el juego. Estas misiones son para aprender y adquirir técnicas.

Misión 1: Cazar.
Esta misión tan sencilla te servirá para sentar las bases de posteriores niveles. Lo primero que tienes que hacer siempre es asignar a tu aldeano a que obtenga comida tan pronto como empiece la misión, lo que te permitirá crear en breve más aldeanos. Cuantos más aldeanos tengas, más podrás asignar a la caza, y más pronto terminarás este escenario de trámite. Encontrarás gacelas al Este y al Oeste de tu Plaza Central.



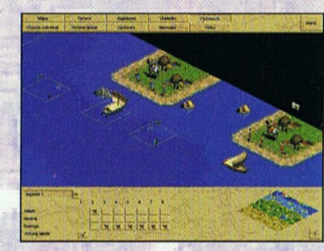


Necesitarás tres impactos para hacer caer a cada gacela, que te dará 150 unidades de comida, pero no te dará tiempo a transportarlo todo porque se corrompe rápido, por lo que cuanto más cerca caces de tu poblado, mejor. Conclusión: intenta guiar a las gacelas hasta el poblado antes de matarlas. El único peligro de este escenario es un cocodrilo que hay al oeste del poblado.

Misión 2: Recolectar.
Comienza recogiendo bayas con tres de tus aldeanos, para juntar comida y crear otro. Al que falta mándale cortar madera, pues necesitarás mucha para las construcciones. Al Este del pueblo hay un buen bosque. Construye una casa, y un almacén bien situado para guardar la madera. Luego, hacia el Sudeste hay un arenal, y más allá un buen grupo de bayas, donde puedes crear el granero. Ya sólo te queda crear el muelle, que puedes hacer donde quieras. En esta misión no te molestarán ni los cocodrilos, pero si tus aldeanos tienen hambre, no tendrás más remedio que buscarlos.

Misión 3: Descubrimientos.
Esto se complica, pues los libios nos harán la competencia esta vez. Primero establece tu pueblo, dedícate a crear hombres lo más rápido que puedas, y explora. Recolecta, corta madera, y crea hombres, todo a la vez. Llegarán a tu casa los primeros libios, que no te crearán problemas, por lo que ignóralos. Cuando tengas dos casas y ocho aldeanos al menos, prepárate a hacer frente a la caballería libia (siempre cuatro aldeanos contra un jinete), pero no dejes de crear más. El primer lugar sagrado está al sur de tu pueblo, guardado por un león que tendrás que matar, antes de tomar posesión. El segundo está en la esquina sudeste del mapa, y tendrás que enviar al menos a cuatro aldeanos, por si los libios. El tercero está al norte de tu pueblo, después de una manada de gacelas,





pero los libios llegarán primero. No pierdas el tiempo y vete al cuarto sitio, en el medio del mapa, junto a un acantilado que hay al Noreste de tu pueblo. Allí está también el poblado enemigo. El quinto lugar sagrado está más allá del poblado libio, tras un bosque que hay al Este, donde tendrás que enviar más de un aldeano pues hay un león. El tiempo es vital en esta misión, por lo que no te pares a pensarlo mucho, y tampoco te entretengas construyendo, necesitas más crear hombres.

Misión 4: El Amanecer de una Nueva Era.

Ésta es la primera misión en la que necesitarás pasar a la Edad de las Herramientas, lo que significa que para dar este paso necesitas 500 unidades de comida, por lo cual requerirá conseguir mucha comida y madera. Tienes dos opciones: dedicarte a cortar madera y construir, o a cazar. Si escoges esta última, que sepas que hay dos elefantes (300 unidades de comida cada uno) en los alrededores, pero que son "un poco" difíciles de cazar. Hay otra alternativa: construye un puerto, un barco de pesca y vete a por una ballena (250 unidades de comida) que hay mar adentro cerca de tu pueblo. Crea los dos edificios que necesitas, y varios barcos para transportar la pesca, para conseguir las 500 unidades lo más rápido posible. En esta misión no hay peligro, por lo que concéntrate en pescar y cazar.

Misión 5: Escarmuza.

En plena Edad de las Herramientas, los envidiosos egipcios de arriba van a intentar molestarnos, por lo que habrá que estrenar ejército. Comienzas con tres arqueros y cuatro soldados con hacha, y puedes terminar la misión sin perder ninguno, sabiendo que los egipcios tienen las mismas unidades. Separa tus hombres en dos grupos, de arqueros y de

soldados, y llévatelos hacia el borde Norte, donde encontrarás un lago que bordearás por el Este hasta llegar a un grupo de árboles. Te encontrarás a un soldado egipcio, que matarás con tus arqueros, y después vé hacia la parte superior del bosque, donde encontrarás un desfiladero. Atraviésalo con los soldados mientras los arqueros los cubren por la derecha, y llegarás a una grieta en la parte superior de la rampa. Desde allí los arqueros pueden disparar a otro soldado egipcio, retirándose después para que los soldados acaben con él. Le seguirán dos arqueros, que eliminaremos, mientras que el tercero está en un saliente rocoso del acantilado y será presa fácil para nuestros tres arqueros. El último egipcio está en la parte más al Este de la grieta, pero no será problema.

Misión 6: Agricultura.
Dos cosas que hacer: encontrar las ruinas y construir granjas, con los soldados nubios estorbándonos en ambas tareas. Recolecta comida de los arbustos, y convierte tus soldados con garrote en soldados con hacha. El primer ataque nubio vendrá por el Norte y es espaciado, por lo que mientras le estas haciendo frente, no dejes de recolectar para crear más soldados. Superada esta contingencia, aprovecha la tregua momentánea para construir y almacenar comida. Intenta tener seis aldeanos y conseguir 150 unidades de madera para construir un mercado, que te permitirá crear las granjas. Recoge bayas y corta madera, y convierte los seis aldeanos en seis granjeros con sus respectivas granjas. Crea un almacén y mejora las habilidades de tus soldados, que dirigirás a destruir las casas que han hecho los nubios en tu lado del río, y deja al menos siete protegiendo el puente. Observa que un poco más arriba los nubios han creado un puerto que deberías destruir, pero mejor con barcos, que





te permitirán controlar los puentes del centro del mapa y acabar con su flota. Cuando lo consigas, lanza tu ejército contra Nubia, que dispone de muchos arqueros y una torre de vigilancia. Destruye los objetivos militares y la torre, y cuando aparezcan arqueros, lanza contra ellos tus soldados. Vencidos los nubios, sólo te resta enviar algún soldado al Sudeste del mapa a capturar las ruinas, y esperar a tener 800 unidades de comida. Es sólo cuestión de tiempo. Hay dos cosas que debes saber: las granjas se quedan sin comida y desaparecen, y los barcos no atacan a los aldeanos, por lo que puedes reparar tus barcos en medio de la batalla si están junto a la costa.

Misión 7: Comercio.
Otra misión tranquila. Necesitas conseguir oro mediante el comercio, por lo que debes construir un barco de pesca y dos mercantes en cuanto puedas, y emplear muchos aldeanos para cortar madera: necesitas 1.250 unidades de comida o madera para tener 1.250 de oro. Puedes comerciar con los babilonios (en una isla al Sudeste del pueblo) o con los egipcios (en la esquina Sudoeste del mapa), cambiando madera por oro. Además del oro, necesitas 1.000 de piedra para terminarla, que encontrarás en una colina de desierto al Oeste del poblado, pero cuidado con el león. No se te ocurra atacar los puertos de las otras tribus, ya que no necesitas buscarte problemas, y ellos no lo harán si no se les provoca. Si consigues llegar a la Edad del Bronce y mejorar tus barcos, todo irá más rápido.

Misión 8: Cruzada.
Ésta es una misión muy rápida. Los libios tienen una balista, y tú la quieres, pero como la quieres intacta, tendrás que conseguir que se pase a tu bando. ¿Cómo? Con el sacerdote que tienes, al que tendrás que mejorar las habilidades en cuanto puedas. También crearás ocho soldados con hacha que, junto con el sacerdote, te llevarás a la parte sur del lago donde está tu poblado, que es donde se encuentra el de los libios. Una vez allí, lleva los soldados por delante del sacerdote, que debes proteger a toda costa, y en cuanto veas arqueros, lánzate a por ellos, mientras el sacerdote se encarga de convertir a la balista a la verdadera fe (a la tuya). Hecho esto, podrás volver a casa victorioso.

Misión 9: Puesto Fluvial.
Comienzas en la Edad del Bronce, y tu primera prioridad es establecer una flota, mientras que la segunda es minar oro de un depósito



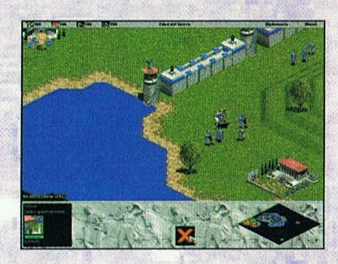


que hay junto a un almacén en la esquina norte de tu poblado. Junta diez aldeanos, ocho para cortar madera y dos para construir casas y un centro gubernamental. Cuando tengas madera suficiente, construye dos barcos exploradores y mejóralos a galeras de guerra, que usarás para destruir las torres enemigas. Tus enemigos están en una isla que se ve desde la costa. Comenzando por el lado más al este de la isla, recórrela con tus barcos en el sentido contrario al de las agujas del reloj destruyendo todo lo que se mueva, pero sobre todo las torres. Hecho esto, construye un barco de transporte, llénalo de aldeanos, y desembárcalos en la isla junto a las ruinas de la primera torre, mata al león y construye una plaza central. Recoge piedra, y en cuanto puedas, construye dos torres que te darán por finalizada la misión. No te hace falta pasar a la Edad de Hierro.

Misión 10: Batalla Naval.

Tu primer objetivo debe ser obtener el control del mar, por lo que: ¡a cortar madera para hacer una buena flota de pesca y una potente armada! Obtén cuanto antes galeras de guerra para hacer frente a los exploradores libios, mientras las reparas con aldeanos. Hecho frente el primer ataque, construye tres galeras más con las que destruir la torre en el extremo Oeste de la isla que hay junto a tu costa, y que molesta a tus barcos de pesca. Es una torre resistente, por lo que ataca, vuelve a puerto para reparar, e insiste nuevamente. Destruida la torre, después va el puerto libio, pero primero acaba con los arqueros que lo defienden. Mientras tanto, sigue recogiendo comida, madera y oro. Acaba también con los intentos de los libios de construir otro puerto, y después con las torres y soldados que por allí pululen, sobre todo caballería y hoplitas, preparando el desembarco.





Ya debes tener suficientes recursos y hombres como para avanzar a la Edad del Hierro. Hazlo, y mejora el puerto para construir trirremes y trirremes con catapulta. Con al menos uno de estos, machaca la isla, mientras creas un transporte que llenarás de aldeanos y algún soldado, que desembarcarás cerca del antiguo puerto. Recupera el tributo perdido y vuélvelo a tu poblado, momento en que acabará la misión.

Misión 11: Maravilla del Mundo.
La madera es la clave para vencer en ésta misión, pues la necesitas para crear barcos de pesca para conseguir comida, y una armada para enfrentarte a los hititas. Tan pronto como tengas ambos, ve a tu mercado y mejora tus leñadores. No necesitarás mejorar tu habilidad de granjero o desarrollar la rueda, ni tampoco realizar soldados. Puedes cumplirla entera sólo con barcos y aldeanos. De estos últimos, asigna el mayor número posible a la construcción de la maravilla.

Misión 12: El Asedio de Canaan.
La clave para vencer en esta batalla es la paciencia: no te dejes ver hasta que estés preparado. Crea dos sacerdotes para que se curen el uno a otro mientras convierten enemigos, pero no los equipes con monoteismo, pues los edificios enemigos están muy bien pertrechados para convertirlos. Tampoco construyas un muelle ni una armada, ya que Canaan está muy tierra adentro. Los muros primitivos te bastarán para contener los ataques, sobre todo si colocas arqueros tras ellos. En ataque, lo más útil será un ejército que se mueva lentamente, bien equipado con catapultas y con tropas que no se separen mucho de ellas, arriesgándose a ser aplastadas por tus piedras. En Canaan, dirígete a por el centro gubernamental, sin entretenerte en otros edificios.

ECOS DE BABILONIA

El tiempo de las pruebas ya ha pasado, y ahora comienzan las misiones en serio. Cada vez podrás cometer menos errores, y tendrás menos tiempo para pensar. Los babilonios son prácticamente iguales a los egipcios: las casas y granjas requieren la misma cantidad de madera y soportan la misma cantidad de gente, y la producción es idéntica, al igual que las capacidades militares. Sin embargo, tienen pequeñas diferencias, como por ejemplo, las inmensas torres de defensa llamadas ziggurats.

Misión 1: El Hombre Santo.
Comienzas la misión con un sacerdote y 200 unidades de madera, y tu tarea es la de convertir la mayoría de habitantes locales que puedas, acabando con aquellos que no se dejen. Nada más comenzar, dirígete hacia el Norte pegado al río, y gira a la derecha cuando llegues al puente que conduce hacia el Este cruzando el río, ya que los Akkadianos del Este son menos peligrosos que los Elamitas que viven al oeste. Una vez que hayas convertido al primer aldeano, busca un buen sitio para colocar la plaza central, y convierte algún aldeano más, hasta que tengas al menos cuatro, dos para cortar madera y otros dos para buscar comida. Para conseguir una victoria rápida, has de ser agresivo, y no dejar que tus enemigos se apoderen de los recursos, por lo que dirígete donde los Akkadianos están construyendo un granero (si llegas a tiempo) e intenta convertir a cinco o seis trabajadores que construyan un cuartel en tu poblado. Crea casas y soldados con garrote y no avances a la Edad de las Herramientas hasta que no tengas un ejército. Ya habrás visto Elamitas, y si conviertes a uno, se volverán tus enemigos y te atacarán, por lo que tendrás que hacerlos frente con tus soldados y convertirlos con





el sacerdote. Consigue pasar a la Edad de las Herramientas y mejora tu ejército, atacando a los Elamitas en cuanto puedas, destruyendo sus torres y convirtiendo a sus soldados, no a sus aldeanos. Mantén al sacerdote alejado del fragor de la batalla y bien protegido, mientras convierte a los enemigos y cura a los tuyos, y destruye todas las construcciones, incluido el muelle al Norte del río.

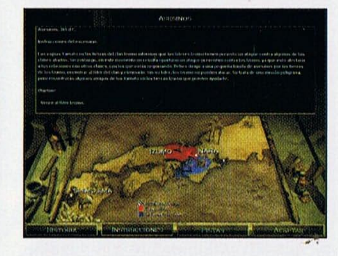
Misión 2: El Valle del Tigris.
No te enzarces en una gran batalla con los Akkadianos, porque no tienen lo que buscas, por lo que no tienes que invadirles y te bastará con destruir su puerto. Utiliza los barcos para acabar con los grupos de catapultas costeras mediante un movimiento de acercamiento, disparo, y huida. Esta misma táctica puede aplicarse a los sacerdotes para convertir catapultas. En esta misión no necesitarás crear arqueros; en su lugar, construye torres. Coloca también un aldeano en la pequeña isla que hay al norte de la isla de los Elamitas, para que tus barcos no tengan que ir muy lejos a repararse.

Misión 3: Perdido.
La clave está en los primeros momentos: si matas al sacerdote griego, habrás perdido. Tienes que convertirlo, y protegerlo una vez convertido de los arqueros próximos. También es muy delicado el momento en que tus hombres están en el transporte. No construyas un centro gubernamental o un mercado, ya que tu pueblo está actualizado al completo. Mantén tus sacerdotes todo lo cerca uno del otro que sea posible, ya que no son muy resistentes. Y vigila las catapultas pesadas, a no ser que sean tuyas.

Misión 4: Retornaré.
No crees demasiados soldados a menos que quieras luchar una batalla muy larga, ya que este escenario se desarrolla casi todo en el mar. Utiliza tus barcos exploradores para matar los leones al Norte de la isla, lo que protegerá más tarde a tus hombres. Envía un sacerdote a las partes más tranquilas de la Vieja Babilonia, para convertir algunos caballeros y quizás una catapulta pesada. Construye un bloqueo en las rías por las que pasan los barcos de los Elamitas, y neutralizarás su armada. Intenta ser económico con el oro, la madera y la comida, ya que la necesitas para crear un destructor.

Misión 5: La Gran Cacería.
Si avanzas lentamente por el sendero, los leones te atacarán de uno en uno, con lo que serán más vulnerables y perderás menos hombres.





Cuando tus caballeros lleguen a las balistas en el sendero de la montaña, cuidado con la segunda. Mantén tu transporte junto al sacerdote cuando le envíes a convertir las catapultas del extremo más alejado del saliente, un lugar muy estrecho y escarpado, sin posibilidad de esquivar nada. Junta todas tus fuerzas cerca de la isla de los Elamitas antes de la invasión, porque cuando empieces, también lo hará la cuenta atrás del reloj para robar la estatua.

Misión 6: La Caravana.

Tienes que evitar a los elefantes, tanto los domesticados como los salvajes. Permanece en el centro el mapa el mayor tiempo posible, y así tendrás alguna posibilidad contra los ejércitos estacionados en los bordes. El artefacto no es leal a ti, sino que obedece a quien esté más cerca de él, incluso aldeanos, por lo que no lo pierdas de vista. No pierdas nunca el control del artefacto.

Misión 7: Señor del Éufrates.

Hay un depósito de oro al Este de tu pueblo, por lo que crea aldeanos para minarlo pronto o tus enemigos se lo quedarán. Controla el océano entre tu pueblo y los asirios, con lo que asegurarás no sólo que no interferirán en tu guerra con los caldeos, sino que además podrás pescar. Los caballeros de los caldeos se entrenan en un establo en la esquina Noreste; destrúyelo con galeras cuanto posible. Asegúrate de hundir todos los transportes asirios o no dejarán de molestarte con sus desembarcos. Mejora la habilidad de asedio de tus aldeanos para que puedan atacar torres en la isla asiria.

Misión 8: Nínive.

Los trirremes y catapultas enemigos infligirán muchos daños a tus barcos, por lo que mantén un aldeano cerca para repararlos o los perderás. Utiliza sabiamente el oro, ya que necesitas varios destructores, catapultas y





sacerdotes para acabar la misión. Pasa rápido a la acción intentando repartirte entre varias tareas: haz que tu templo y taller de maquinaria creen sacerdotes y catapultas mientras capturas tu primer aldeano; mientras produces comida y madera. Mejora tus granjas, la pesca no será muy abundante en ésta misión. Si puedes convertir un elefante al principio de la invasión, puedes usarlo para convertir una torre enemiga: destruye tres de las cuatro torres que hay en la carretera que va al centro de la isla, y ataca a la última con el elefante; mientras la torre ataque al elefante, conviértela con un sacerdote, lo que te permitirá ver la mayoría de la isla.

GLORIA DE GRECIA

Las misiones de Grecia se caracterizan por el denominador común de la guerra en un mundo dividido en pequeñas naciones que luchan unas contra otras en los tiempos de la civilización. Requieren de toda tu sabiduría estratégica y habilidad manejando ejércitos para crear un imperio glorioso.

Misión 1: Apropiación de la Tierra. Crea muchos aldeanos para así poder recoger comida más rápidamente para crear más soldados y avanzar a la Edad de las Herramientas. Si ves dorios, jonios y minianos atacando el mismo edificio, no intentes detenerlos, ya que se odian entre sí; dales tiempo a que comiencen a luchar y acaba con el vencedor. Ataca a los dorios rápido para que no tengan tiempo de prepararse, matando a sus aldeanos y destruyendo sus edificios. No vayas detrás de las demás naciones, aunque te ataquen. Limítate a defenderte, ya que la forma que tienen de vencerte es ralentizando tu trabajo. Sobre todo, construye tu plaza central en el Norte, ya que si lo haces en el Este o en el Oeste, los dorios o los jonios darán buena cuenta de ti.

Misión 2: Ciudadela.

No construyas las torres hasta tomar las ruinas al final. Cada torre cuesta 150 de piedra, y la única forma de reponerla es lanzando una invasión temprana. Vigila tu suministro de piedra cuando construyes el muro para proteger tu tierra, y no lo dejes bajar por debajo de 300 unidades. Cuando limpias la costa con tus barcos, busca sobre todo arqueros que destruir, y manténlos lejos de la costa, donde pueden embarrancar y ser presa fácil de los soldados y la caballería. Las fuerzas que envíes a tomar las ruinas no están realizando una invasión normal; vete directo a por las ruinas, destruye las torres con catapultas y crea las tuyas.

Misión 3: La Expansión Jónica.

Esta misión es de habilidad. No hay elementos únicos que amenacen tu éxito; tan sólo necesitas una planificación cuidadosa. Los tres conjuntos de ruinas están: el primero en tu isla, a lo largo de la costa Oeste; el segundo está en la parte Noreste de la isla jónica (muy bien protegida por cuatro torres), dentro de un muro; y el tercero está en una isla pequeña justo al Oeste de tu costa.

Misión 4: La Guerra de Troya.

Este ilustre escenario tienes que defenderte de los ataques por mar de los troyanos con tus soldados y arqueros impidiéndoles desembarcar mientras construyes una flota con la que destruir el puerto troyano. Si colocas suficientes hombres en la costa, no podrán desembarcar. Es importante cortarles el suministro de oro, sin el que no pueden comprar sus vitales catapultas. Descuida las granjas, pues con la recolección y la pesca tendrás suficiente comida; y los únicos edificios que necesitas son un templo y un taller de maquinaria. No te molestes tampoco en atacar las torres que hay en el lado Oeste de Troya, pues no te reportará beneficio. Lo que sí puede darte puntos extra es eliminar la nación de Pericles, que está en la esquina Norte del mapa, en una pequeña isla.

Misión 5: Volveré.

Aquí, una retirada a tiempo es una batalla ganada: los siete sacerdotes de los minianos y sus arqueros destrozarán a tu mejor ejército, por lo que no les hagas frente. También puedes salvar a tus mejores caballeros mientras dejas que los demás hombres luchen y mueren. De todas formas, tienes que descender la montaña a la mayor velocidad, ya que la flota de Minos ya habrá lanzado su asalto contra la tuya antes que llegues. Asegúrate que tus elefantes no disparan a las galeras de Minos

cuando les ataquen, pues no tienes hombres para repararlas tras convertirlas. Recuerda que es prioritario convertir los barcos (transportes y galeras) de Minos, y sólo en el caso que los barcos disparen a los sacerdotes, no dudes en hundirlos. Incluye sólo una catapulta mientras vas por la montaña para la lucha final, y mantienes las otras en el transporte, y protege a los sacerdotes de los arqueros de las montañas.

Misión 6: Sitio de Atenas

Esta misión tiene una resolución bastante fácil. Los espartanos lanzarán la mayoría de su ataque contra los muros en los que encuentren menos resistencia. No intentes ralentizarlos, pues te superan en fuerza y en número; y tampoco puedes resistir un asedio indefinido, pues los suministros que Atenas dispone son limitados, y deberías transportarlos desde el exterior o comerciar con ellos. Otra alternativa es enviar dos aldeanos a esconderse en la esquina Norte de tu tierra durante el ataque de Sparta, y hacerlos volver cuando éste amaine. Una buena táctica de defensa sigue siendo la colocación de arqueros y la construcción de casas y granjas frente a las torres para que actúen cómo barricadas. Si tienes una buena flota de barcos pesqueros podrás cambiar la pesca por oro con el que reconstruir tu ejército. Si quieres limpiar bolsas de enemigos con catapultas, manténlas a distancia y fuera del fuego enemigo.

Los pasos básicos para vencer son: construir muros frente a las torres; enviar aldeanos a las islas del Este a cortar árboles; construir trirremes y colocarlos donde puedan disparar a los espartanos que ataquen los muros; tener grandes flotas mercantes y de pesca para cambiar comida por oro; y utilizar armas de largo alcance para debilitar al ejercito espartano cuando contraataques.

Misión 7: La Marcha de Jenofonte.

Construye varias casas cuando tengas suficiente madera: así no tendrás que preocuparte más adelante cuando las necesites para crear soldados. Mantén la posibilidad de construir el muelle final, reservando madera y aldeanos. Es una misión para ser bastante metódico: cuando muevas tus unidades, manténlas en bloque, porque tus aldeanos son más lentos que los soldados; y conserva la cobertura mutua de las unidades. Deja un aldeano y un almacén donde mates a los dos leones, lo que te proporcionará madera para buena parte de la misión. No intentes convertir a los arqueros; es más seguro convertir elefantes y





soldados con espada. Finalmente, mantén tu catapulta muy atrás en tus líneas con tu sacerdote y tus aldeanos, y sácala sólo cuando tengas que destruir muros y torres.

Misión 8: Maravilla.

Envía aldeanos cuando ataques Phoenicia y Lydia, especialmente en ésta última donde podrán minar oro para hacer más catapultas o incluso para crear un sacerdote. Dirígete a tu menú de Diplomacia y marca a todos como neutrales, con lo que evitarás que tus catapultas bombardeen a los aldeanos persas en lugar de a las torres y murallas. Una vez que tengas un fuerte ejército frente a Phoenicia, olvida a los persas, ya que la única forma de vencer es destruyendo ambas maravillas, y debes estar preparado para sacrificarlo todo. Evita la batalla con los persas siempre que puedas. Construye catapultas constantemente hasta que traspases las murallas de Phoenicia. Crea una torre con un aldeano a un tiro de ballesta de la maravilla, por si tus ejércitos fallaran en destruirla. No malgastes tu oro creando caballeros y soldados con espada, ya que para distraer al enemigo te bastarán soldados con garrote y exploradores, mientras que sólo la catapultas tienen alcance y potencia de fuego para destruir la maravilla.

IMPERIO YAMATO DEL SOL NACIENTE

El Japón con el que nos encontramos no es el de los samuráis y los shoguns, sino casi el de la Prehistoria, en el año 1.185 en el periodo Kamakura. Y las ocho misiones que aquí se ambientan son las más difíciles del juego. En ellas deberás aplicar lo que has aprendido hasta el momento a las situaciones más límite y a los desafíos más exigentes. Veremos las tres primeras, dejándote las demás enteritas para ti.



Misión 1: Asesinos.
Asegúrate que tienes a tus caballeros y soldados con espada dentro de tu punto de mira, ya que si los pierdes de vista pueden matarlos los leones. Si puedes convertir un aldeano, utilízalo para destruir el poblado Izumo. Hay dos sacerdotes adicionales alrededor del palacio: uno está cerca de la esquina Noroeste del palacio, y el otro cerca del líder Izumo detrás de unos árboles.

Misión 2: De Isla en Isla.
Deja tu catapulta para defender tus costas de los primeros ataques de Izumo cuando recojas el primer tesoro, ya que tu armada necesitará ayuda. Asegúrate que te llevas los tesoros muy adentro en la isla para que no vuelvan a ser robados. Como Izumo no tiene plaza central, si destruyes su muelle y a sus aldeanos, controlarás el mar. Puedes evitar los seis falanges y los tres arqueros que custodian el quinto tesoro en los acantilados del este de la isla simplemente matando al soldado con garrote y entrando y saliendo rápidamente de la isla.

Misión 3: Captura.
Utiliza tu granero para mejorar tus torres cuanto antes, y no te molestes en crear granjas, pues hay mucho pescado en el mar, si te preocupas de proteger tus barcos pesqueros. Vigila las catapultas, ya que Izumo enviará varias para hundir tu flota, lo que se te avisará por un sonido de trompeta. Con tus barcos o tu catapulta mata al elefante de la parte superior de la pantalla, pues sino el hará lo propio con tus aldeanos. Al principio de la misión, las tribus más importantes son la Izumo marrón (6:00) y la amarilla (3:00), por lo que intenta acabar rápidamente con ellas. No dejes que tus barcos pasen por el centro del lago o las torres pesadas los hundirán.

LAS UNIDADES

La variedad de unidades en «Age of Empires» es suficiente como para permitirnos desarrollar muy distintas estrategias victoriosas con ellas, pero tampoco es inmensa hasta el punto de no ser controlable. A efectos de descripción de cualidades y utilización las hemos dividido en seis grupos.

Aldeanos y Sacerdotes. Los aldeanos son las unidades más básicas y las más valiosas: construyen edificios, recogen comida, minan piedras y oro, cortan madera, reparan edificios, arreglan barcos, manejan granjas, y cazan. A la hora de luchar son prácticamente inútiles por separado (en grupos tienen algo más de fuerza), pero al entrar en la Edad del Hierro, con la mejora Yihjad aumentan su potencia contra otras unidades a pie. También pueden convertirse en demoledoras máquinas de asedio a partir de dicha edad.



Los sacerdotes son una pieza de enorme importancia estratégica por sus cualidades de curación y de conversión de unidades enemigas, lo que se compensa con su enorme fragilidad. A pesar de su poder, tras una conversión tienen que descansar para regenerar energía; pero pueden aprovechar ese momento para sanar a todo tipo de unidades, incluidas balistas y catapultas.

Soldados a pie. Al principio, la única unidad que disponemos es el soldado con garrote, que basa su fuerza en combate en un superior número de efectivos. Pero una vez alcanzada la Edad de las Herramientas podemos convertir el garrote en un hacha, de mayor efectividad, además de poder mejorar sus capacidades de lucha en el

almacén. La llegada de la Edad del Bronce trae consigo la utilización de distintas unidades con espadas y lanzas, gracias a la aparición de academias. Así obtendremos los hoplitas, que pueden resistir más daño que algunos edificios, y dotados de gran fuerza y velocidad. Finalmente, en la Edad del Hierro aparecen las unidades más potentes de la infantería: la legión, la falange y los centuriones, que constituyen el bloque de cualquier ejército y son las unidades más versátiles.



Arqueros. Aunque aparentemente poco útiles, su efectividad en determinadas condiciones es elevada, pero siempre como unidad de apoyo. No están disponibles hasta la Edad de las Herramientas, y son bastante débiles, incapaces por sí solos de enfrentarse a otra cosa que no sean animales y unidades no armadas. En grupo, o desde una posición elevada o protegida, la cosa cambia. Con el paso a la Edad del Bronce, su alcance y poder de ataque se amplían, pero siguen siendo igual de débiles defensivamente. Con la posibilidad de comprar la tecnología de la rueda, aumentan su movilidad y capacidad defensiva en forma de carros. Llegada la Edad del Hierro, se convierten en excelentes unidades de ataque, en forma de arqueros a caballo, arqueros en elefantes y arqueros pesados a caballo, los tres de fenomenales índices de ataque, pero desiguales en defensa y movilidad (los pesados a caballo no pueden ser alcanzados por catapultas).

Caballería. En la Edad de las Herramientas tenemos acceso a la primera unidad de éste tipo: el explorador, débil pero rápido, barato, y capaz de enfrentarse con garantías a arqueros y catapultas. Con la Edad del Bronce llegan los carros y la caballería, de índices de ataque aún más elevados, capaces de aniquilar a grupos enteros de arqueros y catapultas, debido a su efectividad en combate cercano, aunque deben mantenerse alejados de torres y murallas. En la Edad final, la catafracta, la caballería pesada, y los elefantes de guerra, marcan la diferencia en el campo de batalla, pudiendo destruir casi a cualquier

otra unidad. Los elefantes son los menos aventajados, pues su lentitud facilita la huida de los enemigos y la conversión por parte de sacerdotes enemigos.

Catapultas y Armas Arrojadizas. Al ser las unidades más poderosas del juego no están disponibles hasta la Edad del Bronce. Son capaces de acabar con cualquier unidad básica de un solo golpe, aunque su función primaria es la de destruir a distancia murallas, torres, construcciones y barcos, que otras unidades no dañan prácticamente. Son unidades lentas y pesadas, de difícil maniobra, y por tanto muy expuestas a ser convertidas fácilmente o destruidas por unidades más rápidas en combate cercano. Otro inconveniente es que, salvo las balistas, no discriminan en sus disparos, y pueden afectar tanto a los enemigos como a tropas propias. Las catapultas más potentes destruyen casas de un solo golpe y dotadas de un alcance muy grande, lo que las hace especialmente demoledoras contra barcos, que quedan indefensos a distancia. También pertenece a este grupo la helípolis, de rápida cadencia de tiro y discriminante en los blancos, ideal contra murallas.



Barcos. Disponibles desde el principio de todos los tiempos, son muy útiles desde los puntos de vista económico y militar. Los hay de varios tipos que se perfeccionan con el tiempo: de pesca, mercantes, y de guerra. Estos últimos incluyen transportes para desembarco de tropas, navíos exploradores, y otros de finalidad eminentemente destructiva como galeras, trirremes y destructores. El control del mar es vital en muchos de los escenarios de «Age of Empires», y no se puede conseguir sin una buena armada, que también puede atacar a construcciones y unidades terrestres, con resultados muchas veces excelentes en los barcos más evolucionados. Si los barcos se encuentran pegados a la costa, pueden ser reparados incluso durante el trancurso del combate.

TRUCOS

En el caso de que los consejos y estrategias dados no te basten para pasar las fases del juego, o simplemente no tengas la suficiente paciencia como para ponerlos en práctica, aquí tienes los poco honorables pero siempre prácticos, trucos.
Para utilizarlos, primero pulsa Enter, escribe el truco en cuestión, y vuelve a pulsar Enter para ponerlo en funcionamiento. Son los siguientes:

REVEAL MAP: Te muestra el mapa al completo.

NO FOG: Elimina la parte oscura del mapa.

PEPPERONI PIZZA: Te da 1.000 unidades de comida.

COINAGE: 1.000 unidades de oro.

WOODSTOCK: Te da 1.000 unidades de madera.

QUARRY: Te da 1.000 unidades de piedra.

STEROIDS: Te proporciona todas las unidades y actualizaciones, pero también lo hará a los demás jugadores.

DIEDIEDIE: Muere todo el personal que haya.

RESIGN: Presentas tu dimisión.

HARI KARI: Te suicidas.

HOME RUN: Vences en el escenario que juegas.

KILLX: Elimina al jugador X, donde X es la posición de comienzo.

GAIA: Te da control sobre la Madre Naturaleza, sobre todos los animales.

BIG BERTHA: Las catapultas pesadas tienen mayor rango y hacen más daño.

ICBM: Las ballestas obtienen 100 puntos de alcance.

HOYOHOYO: Los sacerdotes se vuelven más rápidos y hacen 600 puntos de daño.

MEDUSA: Transforma los aldeanos en Medusas. Si atacas con él, y le matan, se convertirá en un "Black Rider", que al morir se llega a convertir en una catapulta pesada.

BLACK RIDER: Transforma un jinete arquero en un "Black Rider" (con 60 puntos de daño y un ataque de 8puntos) que, al morir, se transforma en una catapulta pesada.

DARK RAIN: Convierte un arquero con arco compuesto en un arquero oculto, que adopta la apariencia de un árbol cuando está quieto, lo que dificulta su localización por el enemigo.

PHOTON MAN: Te da un soldado con un láser, capaz de matar elefantes de un solo disparo.
FLYING DUTCHMAN: Convierte los destructores en otro tipo de barcos.

BIGDADDY: Te da un coche con lanzacohetes que hace 500 puntos de daño y tiene 300 puntos de ataque y un alcance de 15.

JACK BE NIMBLE: Selecciona previamente una catapulta antes de escribir el truco, y después, la catapulta lanzará vacas o súper aldeanos.

E=MC2 TROOPER: Te da un soldado con armas nucleares que tiene 300 puntos de ataque y un alcance de 88.

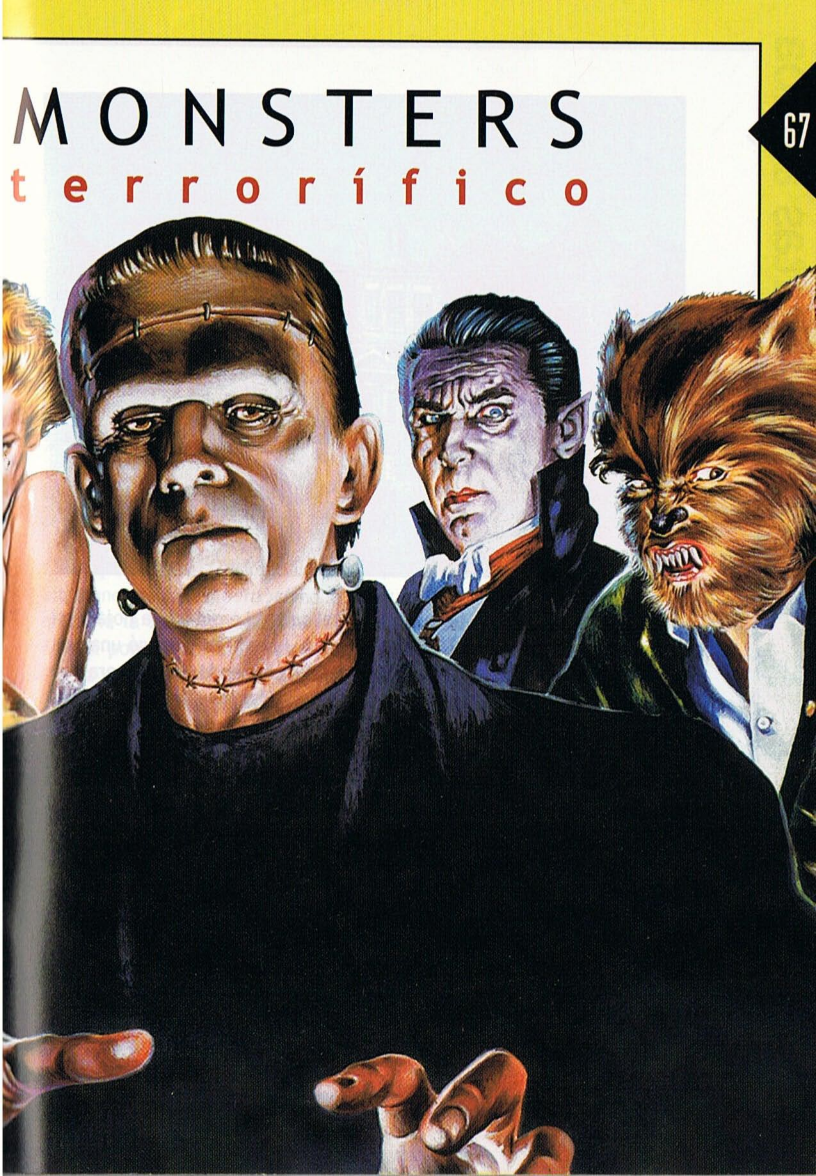
CONTROL C: Te muestra los créditos del juego.

Y, aunque os parezcan muchas, se rumorea que hay algunas más por descubrir, lo que sin duda otorga más aliciente aún al juego. Disfrútalas.

HOLLYWOOD
Un reportaje

Sue y yo siempre hemos trabajado juntos en The Quill, aunque ello no quiere decir que nos tengamos que llevar bien, sino todo lo contrario. Un día, mi jefe me llamó para que cubriera la fiesta anual de la Ceremonia de Entrega de los Premios de la Academia Cinematográfica a los Monstruos Actores en la mansión de Otto J. Hannover, y dado el aburrimiento que me provocan esas fiestas, le sugerí que le diese el reportaje a mi "querida" compañera. Dicho y hecho; aceptó y, a partir de ese momento, sucedieron multitud de acontecimientos que ahora pasamos a relatar "mi compañera y yo".

MONSTERS
terrorífico





Sue: cuando llegué a la fiesta, mi objetivo era hacer las más posibles entrevistas a los distintos invitados, curiosos donde los haya. La primera "persona" que entrevisté fue a King Kong, que poco me dijo, y después a Junior, pero como todos sabemos, el muchacho no da para mucho... Decidí entonces subir por las escaleras, donde me encontré con un esqueleto bailando (Húmero). Entré en el hall, donde me presenté a Joseph, pero cuál fue mi sorpresa al intentar entrar en la fiesta y no poder. Lo intenté dos veces más, y en ese momento salió Frankie despavorido del salón. Le pidió una hoja y papel a Joseph, le entregó una nota y salió corriendo. La nota era para Peter, el hombre invisible.

FRANKIE MISTERIOSO

Como dicta la conciencia de todo reportero, tenía que averiguar lo que le estaba pasando a Frankie, así que le seguí. Al salir a la terraza, aproveché que el esqueleto se paraba cuando cesaba la música para cogerle un hueso, que seguro que le encantaría al perro guardián de la mansión. Y efectivamente, le di el hueso a lo que había

dentro de la caseta, que pareció ser una planta carnívora, y salió disparada hacia las escaleras. La seguí hasta el hall, y allí estaba Joseph acariciando a la "plantita" y hablando con ella. Aproveché ese momento para coger de la libreta de la mesa la primera hoja.

Luego, me dirigí al guardarropa, y después de hablar un rato con Charlie, me fijé en la caja que había en el suelo y en el trapo, que cogí por si luego me hacía falta.

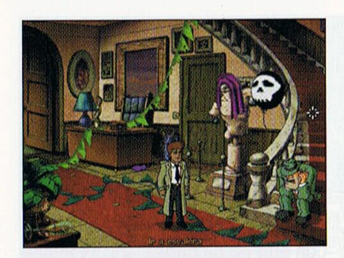
Subí por las escaleras, y en el pasillo había dos puertas cerradas y un personaje con cara de pocos amigos. Hablé con él y deduje que sería el que tenía la llave de las habitaciones cerradas, pero ¿cómo le quitaría la llave? Se me ocurrió que el ponche sería un remedio eficaz ya que había dicho que estaba sediento, así que fui a la terraza y cogí el vaso de la mesa y lo usé con la ponchera. Regresé donde estaba Bruno, el de la cara de pocos amigos, y le ofrecí el "refresco", a lo cual no se negó, y en ese momento pude ver una llave en su cinturón. Volví a repetir la operación del vaso milagroso cuantas veces fue necesario para hacer que el matón fuera más lento y poder cogerle, así, la llave.

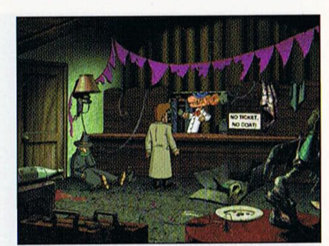
Con ella en mi poder, abrí la puerta que estaba más cerca de Bruno, y entré en la sala. Me fijé en todo lo que había, y pensé que con un lápiz podría calcar la nota que escribió Frankie, así que utilicé el trapo con el carbón de la chimenea para no mancharme, y después el carbón con la hoja para desvelar la nota. Intenté abrir la puerta que estaba cerca de la ventana, pero no hubo éxito.

Después de leer la nota no tuve más remedio que ir a las bodegas para ver qué es lo que se fraguaba allí, pero al intentarlo salía del jardín Otto J. Hannover y me impedía el paso, pero me dio una









tarjeta. Quizás utilizándola con la puerta que había en la habitación de la chimenea podría abrirla. Así lo hice, y así funcionó. Dentro, cogí una manivela de algo, y supuse que sería del gramófono de la otra habitación. La utilicé y el despacho de la secretaria de Hannover se convirtió en un "nidito de amor".
Salí de nuevo hacia las bodegas, y otra vez surgió de la nada el señor Hannover, pero esta vez algo en la habitación le llamó la atención. Pensando un poco, supuse que si Otto pensaba que su secretaria estaba arriba, me dejaría el paso libre. Entonces, subí de nuevo al despacho de la secretaria y puse la armadura con una figura impresionante junto a la ventana. Bajé de nuevo hacia la bodega, y al ver el dueño de la mansión una silueta en la ventana, no tardó mucho en irse. Tenía el camino despejado.
Cuando llegué a las bodegas, encontré a Frankie muy asustado. Le entrevisté sobre lo que estaba pasando, y de repente se apagó la luz y ya no me acuerdo de nada más, hasta que desperté encerrada en una celda.

TRAS LA PISTA DE SUE

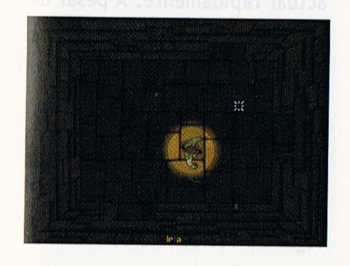
Ron: a la mañana siguiente, mi jefe me dijo que fuera a la mansión Hannover para saber qué es lo que le había sucedido a Sue, ya que no era normal que no supiésemos nada de ella.
Me dirigí a la casa de Otto J. Hannover, y allí tuve que empezar a hablar con la gente que quedaba de la fiesta con el fin de averiguar el paradero de Sue. Primero fui al guardarropa y hablé con Charlie y de sus expectativas futuras de hacer cine. Cuando le hice todas las preguntas, cogí el maletín de Jack El destripador, que supuse no lo echaría de menos en un largo rato y a mí me podía servir.

Seguidamente, fui al salón y observé cuidadosamente a los invitados, notando que cada vez que el Dr. Mosca se rascaba la cabeza dejaba ver un papel en uno de sus bolsillos. Como no pude evitarlo, en uno de los momentos que alzó la mano, le cogí el papel para obtener pistas, quizá me podría dar alguna. Resultó ser un ticket del guardarropa.

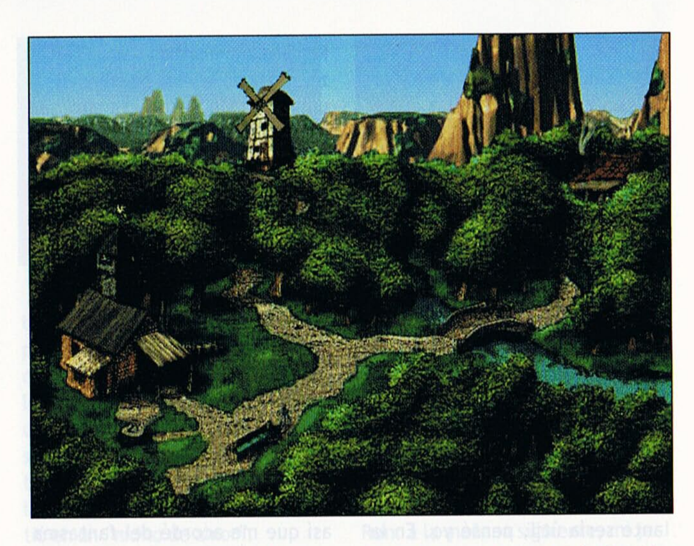
Hablé con todos los personajes que allí había. Aproveché que nadie me veía para abrir el maletín de Jack y ver lo que había dentro. Más tarde, fui a canjear el ticket cogido al Dr. Mosca, y Charlie me entregó un paquete que más adelante sería útil, pensé yo. En la mansión ya no me quedaba nadie aparentemente a quién entrevistar, así que me dirigí a la bodega en busca de más pistas. Allí vi un sistema de poleas que parecía estar atascado, así que tuve que buscar algo para poder remediarlo.

Regresé a la mansión y en la terraza cogí la ponchera, por si acaso, y unté el algodón con el plato que había. Entré en el salón y me hice con el micrófono, a la vez lo abrí el micrófono para ver de qué estaba compuesto, y con el pie de éste del escenario.

Regresé de nuevo a la bodega y utilicé el pie del micro con el algodón grasiento y luego con el raíl del gancho para engrasarlo. Acto seguido, accioné la palanca de la izquierda del panel de mandos de la grúa y después la de la derecha, y observé que había una rejilla con algo en su interior. Tenía que buscar algún medio para levantarla, así que me acordé del fantasma que estaba en el salón y de su cadena. Fui allí y usé el serrucho del maletín de Jack con la cadena y me hice con el trozo que quedó. Volví a la bodega y usé la cadena con el gancho para conseguir levantar la rejilla y hacerme con la





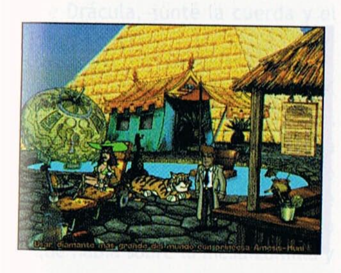


cinta de Sue. Pero no tenía la suficiente fuerza, así que me acordé de lo que me había contado Quasimodo, y le fui a preguntar de nuevo. Primero le hice notar que ya no hacía muchas películas (*tercera pregunta*), y me contestó que a él lo que le gustaba era tirar de las campanas, y que no había nadie más que él para tirar de las campanas de Notre Dame. Lo siguiente que le pregunté fue que además de fuerza había que tener algo más (*segunda pregunta*) y le pedí un demostración en la bodega para conseguir levantar la rejilla. Y así fue, me hizo la demostración, y pude coger la cinta de Sue. La escuché y me di cuenta de que mi compañera había sido secuestrada y que Frankenstein había sido despedazado y escondidos cada uno de los trozos en los trofeos de los galardonados actores. Había que actuar rápidamente. A pesar de mis diferencias con Sue, le había cogido cierto "cariño"...

LA SUIZA DE FRANKENSTEIN

Con el fin de recabar información sobre la desaparecida, fuí a Suiza, lugar de residencia de Frankie,

para poder recabar información. Allí, exploré todo lo que pude para ver si encontraba algo, pero lo único que vi fue a una niña en el bosque muy impertinente y a un ciego en una de las cabañas, además de un palo justo al lado de la cabaña que no dudé en coger. Aquí, cogí un salero que había encima de la mesa, y la varita de la pared, además de hablar con el dueño de la misma un rato.
Como no saqué nada en claro, sólo más confusión, fuí a los estudios M.K.O.
Al llegar a Hollywood, intenté entrar en el plató dos veces, ambas echándome de allí con muy malas pulgas, pero en la última intentona me intentaron dar con un rollo de película. Acto seguido, desde luego, cogí la cinta para que pasase a formar parte de mi inventario.
Subí por las escaleras y entré en la habitación, que resultó ser la oficina del señor Hannover. Hablé con la secretaria, una tal Taffy, para que me dejara entrar a ver a su jefe. Y así lo hizo. Una vez frente a Otto, observé que tenía un saxofón en su colección de instrumentos de música, y deduje que le podría ir muy bien a mi querido amigo ciego de los Alpes, así que tuve que ingeniar algo para que Hannover se marchara de allí con alguna excusa (¿el café?).
Se me ocurrió que podría crear una especie de mejunje como el que me había dicho el ciego, para hacer que el tipo desapareciese de la habitación, así que regresé de nuevo a Suiza con la intención de ver a la niña de las "margaritas".
Le pedí como unas mil veces que me diera una flor, pero parece que se resistió, así que no tuve más remedio que "convencerla".
Con la margarita en mi poder, regresé a los estudios M.K.O., entré en el despacho de la secretaria de Hannover, utilicé la margarita con



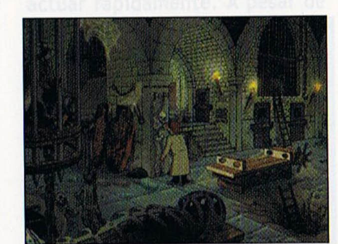


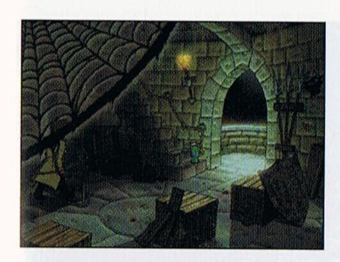
la máquina de café y le pedí a Taffy volver a ver a Otto.
Al entrar, el magnate le pidió de nuevo unos cafés a su secretaria, pero esta vez había "algo" raro en el mismo. Al probarlo, no tuvo más remedio que ir a toda pastilla al servicio para realizar algo que sólo él podía hacer por sí mismo.
Ya tenía el camino despejado, así que cogí el saxofón y salí del despacho camino de Transilvania para poder encontrar las diversas partes de Frankenstein escondidas en los premios.

MORDISQUITOS EN EL CUELLO...

Cuando llegué al lúgubre castillo del Conde Drácula, me encontré con un individuo que quería deshacerse de alguien y además no sabía lo que se nos podría venir encima, pero no le hice mucho caso. El problema era que el puente levadizo estaba recogido, así que tuve que ir por el foso, a la tercera, como todo. Fui a dar a un pasadizo secreto, pero estaba cerrado por una verja. Se me ocurrió que podría habrirla con el revienta-cráneos de Junior, así que fui a la mansión y se lo cambié por algo de lo que tuviera en mi inventario que le sirviese, y que resultó ser el salero.
Regresé de nuevo a Transilvania y probé el artilugio de Junior con la reja que me impedía el paso, y ¡voilá!, pude entrar en la sala de torturas del castillo. Allí, hablé con los esqueletos, y a uno de ellos se le cayó un hueso que rápidamente recogí. Observé todo lo que allí había y se me ocurrió utilizar el palo que tenía con el agujero que había junto a la dama de hierro, e hice uso de la palanca provisional que me había fabricado. La dama se cerró de golpe y dejó al descubierto una cuerda









que astutamente recogí. Acto seguido, me dirigí al corredor, cogí el candil que allí había y salí al balcón. Observé que había un saliente y si conseguía una cuerda lo suficientemente larga la podría utilizar con el mismo e ir a otro lugar aparentemente inaccesible. Hice acopio de memoria y me acordé del cordón de la estatua de hall de la mansión de Bell-Air, así que fui allí y lo corté con el bisturí. También me hice con un globo que había tirado en el suelo; me podría hacer falta después.

De nuevo en el balcón del castillo de Drácula, junté la cuerda y el cordón y los utilicé para descolgarme por el saliente, yendo a parar a la habitación de una vampiresa con aspecto dubitativo, más bien lascivo... Intenté jugar con ella a las cartas (strip-póker), pero no tenía baraja, así que lo dejé para otra ocasión. Cogí un frasco que había sobre la mesa-camilla y un cuadro pequeño (nunca se sabe) susceptibles de cambiar de dueño. Salí entonces de la habitación de Sherilyn, y fui al patio. Allí había un montón de paja, y algo me hizo sospechar que no notarían la falta de un puñado. Observé que había una rueda, la utilicé y resultó ser el mecanismo que accionaba el puente levadizo. Al hacerlo, aplastó al pobre Markus Hecker que estaba en la entrada. Observé que por el accidente, en una de las manos que sobresalían de debajo de la puerta, había una postal que no dudé en leerla, y cogí un objeto brillante (el camafeo de Samarkanda). La leí y resultó contener la dirección del famoso y aclamado Hombre-Lobo.

LA CASA LABERINTO

La dirección de aquella postal resultó ser una vieja mina abandonada, y algo me hizo prever que



allí pasaría mucho tiempo... Efectivamente, observé que había un sistema de agujas que controlaba todos los túneles de la mina y cada una de ellas me llevaba a un sitio distinto.

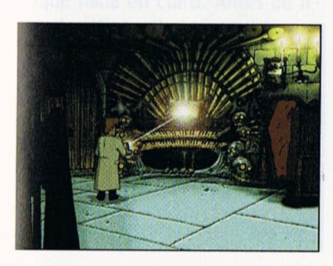
*(**Nota**: en cada partida la posición de las agujas varía, así que habrá que ir apuntándolas para saber dónde se quiere ir)*

En el túnel con la grieta en la pared vi que salía gas de la misma, y decidí hinchar el globo con el mismo. Además, cogí una piedra que había en el suelo que era susceptible de ser guardada en mi bolsillo. Después, fui al túnel del minero, y hablando con él resultó ser uno de los hermanos Hecker, Karl, y cuando dejó su varita en el bolsillo, aproveché para cambiársela por la que le "cogí" prestada al ciego de la cabaña de Suiza. Miré el contenido de la caja, y cogí un calcetín viejo y una llave que seguro que abría algo... Luego, me dirigí al túnel del ascensor, me introduje en el mismo y pulsé el botón de arriba. Me llevó a una sala donde había un proyector y una máquina de hacer cócteles, además de una cubitera y unas pinzas, las cuales no pude evitar coger prestadas. Fui al ascensor de nuevo y pulsé el

botón de enmedio, donde encontré al Hombre-Lobo tomando un bañito con unas señoritas de muy buen ver en su lujoso yacuzzi. Hablando con él, me contó que le gustaban las películas de los Gemelos Cocteau, de los cuales yo llevaba un cortometraje (la película con la que me echaron del plató 1), así que se la ofrecí y me dijo que fuera poniéndola mientras él se vestía; así lo hice y la puse en el proyector del piso de arriba. Cuando se sentó para verla, bajé donde estaba el jacuzzi y cogí todo lo que me fue posible; mi experiencia me decía que era mejor así. De esta manera, me hice con unos calzoncillos del la estrella del cine de terror, además de un espejo y un frasco cualquiera de los que había en los estantes. Recuerdo que para salir de allí me bastó sólo con pulsar el botón de abajo del ascensor, y me llevaría a donde estaba la vagoneta.

Ahora era el momento de probar otro túnel, así que aparecí en el túnel de la caseta. Miré por todas partes y lo único que vi fue algo que colgaba de la pared (un gorro viejo de aviafor) y una pala, que por supuesto guardé en mi gabardina... Llegué a otro túnel con una salita; la puerta estaba cerrada, así que probé a usar la llave que había encontrado en la caja de Karl Hecker, y así conseguí abrirla. De allí me llevé un libro que trataba sobre la talla de diamantes, que seguro que me sería muy útil más adelante.

En uno de los túneles, me encontré con unas scouts, fans del Hobre-Lobo, y sospeché que darían todo lo que pudieran con tal de tener un objeto de la estrella, y yo lo tenía, así que se lo di y a cambio me entregaron la baraja de cartas que usaría con mi querida amiga la vampiresa (justo lo que quería). En el túnel del T.N.T. cogí





un buen madero que allí había. En otro túnel, el sistema de frenos falló y no pude parar, pero me fijé que era donde estaba el trofeo del Hobre-Lobo.
Era hora de volver a Transilvania a ver qué podía sonsacarle a la bella y fríbola Sherilyn.

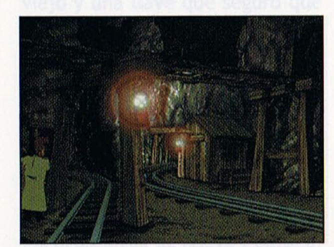
UNA MANITA DE CARTAS

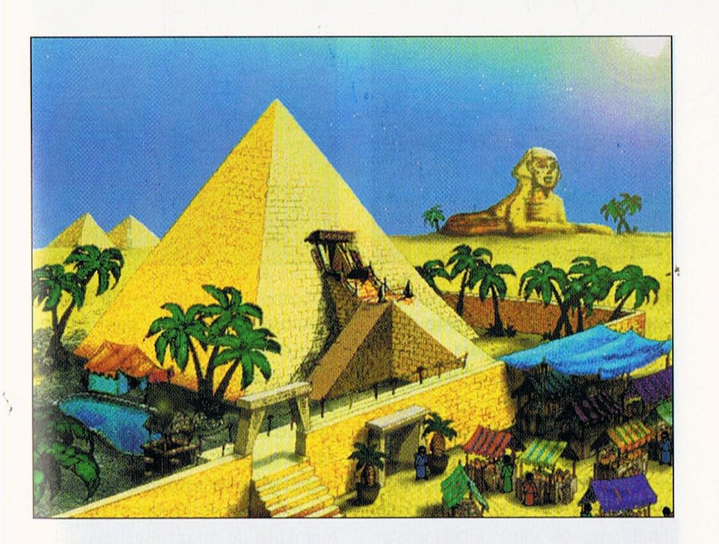
Efectivamente, pude jugar con Sherilyn a las cartas, pero siempre perdía. Tuve que ingeniármelas para no perder, así que colgué el espejo que tenía en el lugar donde había estado el cuadro, y así conseguí "ganarla" el camisón que llevaba puesto. Acto seguido, salí al exterior de la habitación y me dirigí a la sala que había a la derecha del todo, que resultó ser el lugar de mediatación del Conde Drácula. Me fijé en el trofeo, y al intentar abrir la base para sacar una de las partes de Frankenstein, apareció el ser de afilados colmillos. Hablé con él y deduje de la conversación que necesitaba algo para perder peso. Tenía que ingeniármelas para que se fuese de la habitación. Me fui de la sala y entré en la habitación que estaba justo a al derecha de las escaleras, que resultó ser la habitación de Gwendoling, una famosa trapecista, ahora convertida en "vampiro-vaca"... Después de hablar un rato con ella, cogí una botella de aceite que había a la derecha de la vampiresa, y corté un trozo de carne con el bisturí.
Había llegado la hora de hacer una visita a la Momia, en Egipto, así que allí me dirigí.

LAS RUINAS DEL REY FARAÓN

Al llegar, directamente al mercado, hablé un rato con los comerciantes, pero creía que no tenía

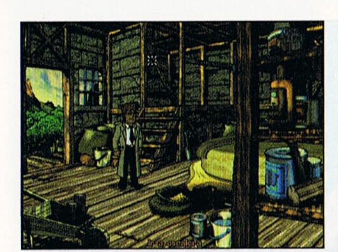


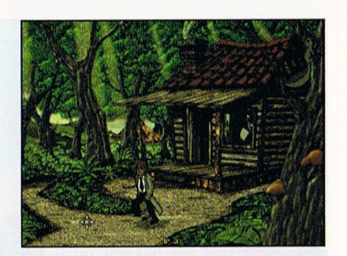




dinero para poder comerciar con ellos, así que los dejé tranquilos. Tomé el camino de la izquierda, hacia la pirámide, y bajé por la rampa. Allí me encontré con la princesa, que se lo tenía muy subido. Hablé un rato con ella, pero no saqué nada en claro. Antes de irme de allí, le di al tigre el jugoso filete que tenía y se lo zampó en un santiamén. Tuve que volver a Transilvania a hacerme con otro trozo de carne, pero en fin, así es la vida.

Observando bien las patas de la gran esfinge, pude notar que tenía un agujero con forma triangular (como el diente de un tigre), y supuse que sería la clave para abrir un pasadizo secreto, así que se me ocurrió mezclar la piedra con el filete y dárselo al "gatito" de la princesa. Así lo hice, y el condenado se dejó un diente al comérselo, que curiosamente tenía justo la forma del agujero de la esfinge. Me dirigí a la entrada de la pirámide con el objeto de hablar con la Momia, la cual me explicó sus desavenencias con la princesa y que sólo había una manera de librarse de ella. Además, me enseñó su espléndido trofeo. Tenía que hacerle salir de allí, y qué mejor forma de





hacerlo que deshaciéndome de la princesa. Primero tenía que encontrar los ingredientes, y luego el lugar sagrado.
Fui a ver lo que me darían los mercaderes por algunas de mis cosas; el de la derecha me dio bastante dinero por el camisón ganado "limpiamente" y los calcetines raídos, y al de la izquierda le compré unas semillas de flores del Nilo de rápido crecimiento y un pergamino. Ahora tenía que plantar esas semillas y regarlas para obtener la ansiada flor del Nilo, ingrediente para el encantamiento. Fui hacia la esfinge y utilicé la pala con la pata de la misma. En la montañita que se formó, planté las semillas, pero necesitaba agua. Me acordé del agua de la cascada de los túneles de las minas de Australia, así que me dirigí allí y llené la ponchera. Regresé a la esfinge, rocié el contenido de la ponchera encima de mi plantación y nació una fabulosa flor del Nilo, que rápidamente recolecté.
Ahora era el momento de poner a prueba mi poderosa deducción. Utilicé el diente de tigre con el agujero de la esfinge, y se abrió un pasadizo secreto. No sé por qué me molesto en dudar ni un solo momento de mi inteligencia... En fin, tenía que ver lo que allí dentro había, así que introduje en el pasadizo secreto y abrí el libro que encontré en la mina. Dentro había un sobre con un dibujo. Se parecía bastante al mural que había en la pared, así que lo situé al lado y coloqué las piezas del puzzle. En ese momento salió un escarabajo luminoso que supuse debía seguir. Antes de encaminarme en el laberinto, usé la botella de aceite que saqué del catillo con el candil y entré siguiendo al escarabajo.
El insecto me llevó hasta una sala con una puerta; la atravesé y allí me encontré con otro de los

hermanos Hecker intentando descifrar un jeroglífico. Le presté mi ayuda, dando con las respuestas adecuadas (*son aleatorias*). Al resolverlo, se abrió otro pasadizo secreto, aplastando al profesor Hecker. Lo sentí, pero ya no había nada que hacer, así que le cogí la navaja multiusos, salí de la esfinge y me dirigí hacia los estudios M.K.O.

UN RÉGIMEN PARA DRÁCULA

Me había fijado en un buzón que había en la puerta de las oficinas de Hannover, así que hurgué en él y saqué un folleto de adelgazamiento. Eso sería ideal para Drácula. Entré en el despacho de Taffy, y cuando dejó la lupa encima de la mesa para retocarse el pelo, se la cogí. Me vendría muy bien para explorar los sarcófagos de la esfinge. Fui hacia allí, y utilizando la lupa con el sarcófago que estaba abierto descubrí un pelo, que cogí, claro está. Luego, hice uso del bastón que estaba examinando Guther Hecker, lo que me llevó a una sala secreta: la sala del altar. Ya tenía todo lo necesario para devolver a la princesa entre





los muertos, así que subí al altar y usé el pergamino que compré a los mercaderes. Efectivamente, funcionó, y la princesa desapareció. Era el momento de ir a ver a la Momia.

Era tal su estado de euforia, que en las prisas se dejó el bastón de Ra. Lo cogí y lo utilicé para abrir el compartimento donde estaba el trofeo. Así lo hice, y al abrir la base del mismo encontré las piernas de Frankie. Me dirigí ahora a la piscina y cogí las gafas de sol y la pamela.

Me dirigí hacia Suiza, al molino concretamente, y cogí la maza. Luego, fui al bosque e impregné el folleto de adelgazamiento con la resina del árbol y lo pegué a la botella de tratamiento capilar que cogí de la casa del Hombre-Lobo. Ya tenía una de las partes de mi plan para poder echar a Drácula de su cubil. Allí me fui, a Transilvania, a la sala donde estaba el trofeo, y al intentar abrir de nuevo su base apareció Drácula, momento que aproveché para darle mi "fórmula adelgazante". Salí del castillo y cogí el pastillero que el Conde había tirado por la ventana, y lo abrí. Me dirigí a la habitación de Gwendoling, hablé con ella un

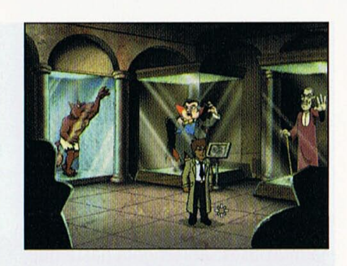
rato y en un descuido le puse las pastillas del Dr. Mabuse que causaban somnolencia en las bolsas de comida. Salí de la habitación, pero algo tenía que pasar, así que entré de nuevo y la vampiresa estaba dormida. Era el momento de acabar con ella... En fin, usé la navaja multiusos, abriéndola hasta que fuese cuchillo, y afilé el madero que tenía para hacer un estaca. Al usarla sobre Gwendoling, ésta sale disparada por la ventana. ¿Qué se creían, que iba a ser capaz de dejarla "sin vida"?
Al salir por la ventana, se cayó al suelo una gominola que cogí. También me hice con el ataúd de la obesa, que rápidamente cambié por el del Conde; así vería que le estaba demasiado amplio y creería que había adelgazado. El plan se estaba desarrollando como yo había dispuesto. Fui hacia la habitación de Drácula, justo al lado de la de Gwendoling, y usé el camafeo que le cogí a Markus Hecker con el órgano con el fin de hacerle funcionar. Salió un rayo disparado que hizo sonar el mismo, señal de que el vampiro debía ir a dormir. El conde Drácula entró por la ventana y se acomodó en el ataúd que, curiosamente, le estaba holgado, así que se apresuró a contárselo a su agente. Aproveché entonces para ir a la sala donde estaba el trofeo, y saqué de su base el cuerpo de Frankie. Había llegado el momento de conocer a "mis parientes" de Escocia para ver si conseguía la receta secreta del Nessie-Boom.

LAS RAMAS FAMILIARES

Al llegar a Escocia me presenté a un tipejo que estaba pescando en el Lago Ness. Le pregunté acerca del combinado (haciéndome pasar por un familiar), pero antes de contarme la receta me hizo pasar







una dura prueba. Tuve que apuntar los nombres que me iba repitiendo mientras me hacía la pregunta, salvo el último. Descubrí que la respuesta correcta era el que estaba en el mismo orden que el de la lista que me daba para elegir. Así, si el cuarto nombre de las dos listas era Allister McDoohan, ése era el nombre que debía elegir. Después de tres preguntas, aceptó mi parentesco y me dio la receta para hacer el Nessie-Boom: leche, grog y whisky.

Después, me fijé en lo alto del acantilado y me dirigí allí para ver lo que había. Resultó ser un huevo que estaba a punto de abrirse, así que le ayudé un poco con el gorro de aviador que cogí de uno de los túneles de Australia para darle calor, y salió del interior una cría. Recogí la cáscara y me dirigí hacia Australia para poder hacer la mezcla de la explosiva bebida en la coctelera del Hombre-Lobo.

Una vez en la casa del Hombre-Lobo, utilicé la mezcladora: la palanca de la izquierda cambiaba la bebida y la de la derecha abría el grifo. Puse la de la izquierda en la posición de leche y abrí el grifo. Luego, cambié la bebida a grog y volví a abrir el grifo. El último ingrediente era el whisky, así que cambié de bebida y de nuevo abrí el grifo. Así conseguí hacer el Nessie-Boom, que utilicé combinado con el pastillero para poderlo transportar. Había fabricado un auténtico refresco explosivo.

Me dirigí al túnel del minero y usé el imán del micrófono con el pastillero, de manera que ya tenía una auténtica bomba. Aproveché cuando Karl apoyaba el pico sobre el hombro para colocar la bomba casera sobre el pico; cuando el minero volvió manos a la obra, se produjo una gran explosión, y decidí volver para ver qué había sucedido. Se había abierto un gran

boquete en la pared donde estaba picando el minero, además de dejar al descubierto el diamante más grande del mundo, que no dudé en recoger. Entré en el boquete y abrí entonces la base del trofeo y encontré la cabeza de Frankenstein.

LA CRIATURA DE RON

Me dirigí luego hacia Suiza y entré en la cabaña del ciego, al que le di el saxofón para que cambiara por fin de instrumento. Eché la paja a la chimenea, y en ese momento se formó una gran humareda. El ciego se percató del olor y decidió abrir la ventana, y en ese momento la corriente hizo salir volando el libro que le había confiado el Dr. Frankenstein por la ventana, que por supuesto no dudé en agenciarme. Tenía que conseguir como fuera reconstruir a Frankie para saber qué es exactamente lo que había descubierto.

Ahora me dirigí a la cabaña que había nada más aterrizar en Suiza, me introduje y me encontré con Igor, el ayudante del diabólico doctor. Hablé con él un rato, pero no decía más que cosas incoherentes, así que me dirigí a la sala del fondo. Allí observé los cuatro cuadros que había en la pared y en la bola del mundo y su mecanismo. Me figuré que era una especie de puzzle para descubrir algún pasadizo, así que observé detenidamente los cuadros y apunté las fechas que había en ellos. Fui donde estaba el mapamundi y miré el día del año más bajo que había apuntado, y si el cuadro estaba a la derecha, utilizaría el botón de la derecha tantas veces ese número. Si estaba a la izquierda, el botón de la izquierda. Y así con todos los días de los años, desde el más bajo hasta el más alto. Luego, pulsé el botón rojo y se abrió un pasadizo secreto que me figuré que era el



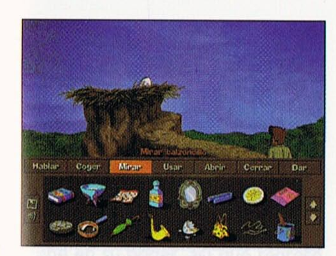


laboratorio de Frankenstein. Entré allí y busqué algo con lo que poder unir las distintas partes de Frankie, y en el cajón encontré un poco de hilo y una aguja. Después, me dispuse a leer el diario del doctor para saber cómo lo había conseguido. Una vez leído, puse todos los trozos del monstruo sobre la mesa de operaciones y los cosí uno a uno con la aguja y el hilo. Me dirigí a las cubetas e introduje la cáscara de huevo, el hueso y la gominola, en sustitución de los elementos que me hacían falta, pero me faltaban otros dos. Uno podía ser la rodaja de limón que había en la mesa de la terraza de la Mansión Hannover, y el otro podía sacarlo de la planta con mucha vida que estaba cerca de donde encontré a la niña, aquí en Suiza, y que podía extraer con la jeringuilla. Así lo hice, y al regresar eché los ingredientes en las cubetas. Era hora de probar si podía tener éxito mi experimento como diabólico doctor, así que pulsé el interruptor, pero no pasó nada. Algo había fallado y me parecía saber lo que había sido; pensé que las babas del Hombre-Mosca podrían servirme, así que fui a la mansión Hannover, utilicé el frasco cogido de la habitación de Sherilyn para recogerlas, y regresé de nuevo a Suiza.

Ahora sí que parecía haber llegado el momento de la verdad. Me dirigí hacia el molino, subí por las escaleras y rocié el contenido del frasco de perfume sobre la piedra que obstruía el mecanismo del molino, con lo que se deshizo y empezó a funcionar. El siguiente paso era hacer que cambiara el tiempo atmosférico para poder tener energía eléctrica, así que tenía que ingeniármelas para subir a lo alto del molino y colocar allí la máquina del Doctor Mosca. ¿Pero cómo? Entonces recordé que en el



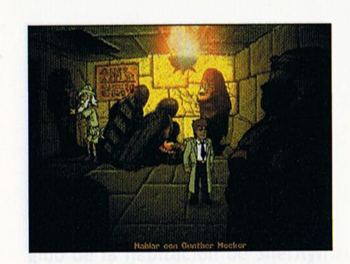




despacho de la secretaria de Hannover, en los estudios M.K.O. había un paraguas colgado del perchero, así que me dirigí allí de nuevo y me hice con él.
De regreso otra vez al molino de Suiza, utilicé el paraguas con las aspas del molino, y así conseguí, en una maniobra peligrosa, subir hasta el tejado. Coloqué entonces el aparato del Doctor Mosca allí y bajé del molino rumbo al laboratorio. Allí utilicé el control remoto, y la máquina hizo que cambiara el tiempo y hubiese rayos eléctricos para reavivar el cuerpo sin vida de Frankie. Pero algo no salió bien, y el individuo no resucitó. Fue entonces cuando recordé una conversación entre el cocinero de la mansión Hannover y Helmer, así que no tuve más remedio que volver allí una vez más. Esto empezaba a cansarme.
Una vez allí, bajé a la cocina, que estaba al final del salón al lado de la batería, y hablé con el cocinero. Acto seguido, utilicé el globo lleno de gas, y el cocinero salió despavorido por el peligroso olor a gas. Entré en la despensa, encendí la luz y cogí el cerebro que había entre unos trapos. Ya tenía lo que le fallaba a mi creación, así que regresé a Suiza y le puse el cerebro a Frankie y volví a utilizar el control remoto del invento del Doctor Mosca. Ahora sí que funcionó mi experimento, y pude hacerle unas preguntas a Frankenstein, quien me contó la implicación del señor Hannover en una trama muy sucia para ganar mucho dinero. Había llegado el momento de hacer una visita a los estudios para ver qué es lo que pasaba.

EL RESCATE DE SUE

Entré en el plató donde no me dejaron entrar con antelación, y allí me hice con todo lo que pude (un



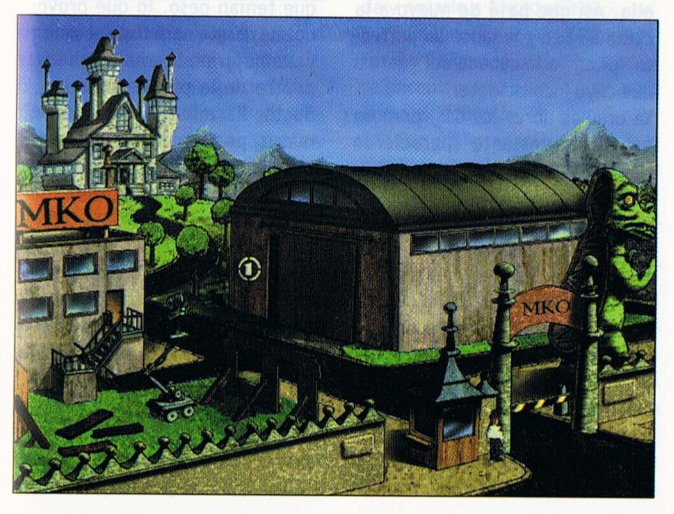
bote de pintura y un alambre que unía las dos vayas con la ayuda de la navaja-lima). Me dirigí al museo y hablé con el guardia que, por supuesto, no me dejó entrar por no ser personal de la compañía. Entonces decidí actuar en serio, y abrí la navaja hasta sacar el alicate, lo usé con el alambre e improvisé una ganzúa para poder abrir la puerta que estaba a la derecha de las vitrinas, y entré por la puerta. Había allí una serie de celdas, y en una de ellas encontré a mi compañera de "fatigas". Después de meterse un rato conmigo, decidí darla el bote de pintura y la navaja multi-usos. Hablé de nuevo con ella, y le dije la primera frase que se me ocurrió (*la primera de la lista*). Lo que sigue os lo cuenta Sue.

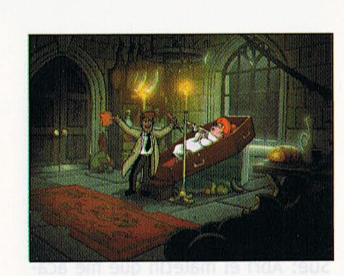
Sue: era mi turno de entrar en acción, así que se me tenía que ocurrir algo para poder salir de allí. Usé la navaja y quité la placa de la pared con la navaja-destornillador. Luego, la puse sobre la ratonera, después de que saliera la rata, y la pinté con el bote de pintura que me dio Ron. La rata, al intentar entrar en su casita, se golpeó y quedó k.o., así que la cogí y se la di a Ron, además de hacerle llegar la navaja y el póster que había a la izquierda de la puerta. Ahora debía actuar de nuevo Ron para poderme sacar de allí. (*con la primera frase al hablar con Ron*)

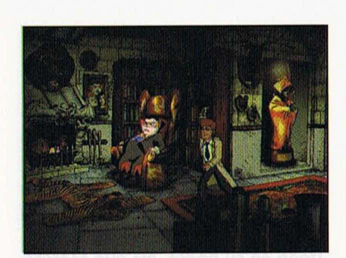
Ron: salí fuera, y me dirigí a la oficina de Taffy. Le di la rata, y cuando se distrajo con el "gatito", cogí su bolso y lo abrí para ver qué es lo que había dentro (una tarjeta de trabajadora de M.K.O.). Miré el póster que me había dado Sue, y descubrí que el protagonista se parecía mucho a mí, así que recorté el póster con las tijeras de la navaja, y puse la fotografía sobre el pase de Taffy; con esto conseguí hacerme un pase falso de personal de M.K.O.

Regresé al museo y le entregué el pase al guardia, que no dudó mucho en dejarme pasar. En el interior me encontré a Charlie, el guardarropa del señor Hannover, y hablé un rato con él. De la conversación se me ocurrió un nuevo plan para poder coger el maletín que tiene en su poder, así que regresé a la oficina de Taffy, miré su agenda y marqué el número que allí había para conseguir un papel a Charlie en una película de los estudios M.K.O. La cosa funcionó, y al salir encontré los papeles de Charlie en la puerta. Los cogí y me dirigí a dar el sobre a Charlie, que gustosamente aceptó y salió disparado de allí. Ahora pude hacerme con el maletín. Me dirigí entonces de nuevo hacia donde estaba encerrada Sue, usando de nuevo la ganzúa, y le di el maletín para que utilizase lo que había en su interior. Era su turno.

Sue: Abrí el maletín que me acababa de dar Ron y usé el pulsador que había al lado de la puerta para llamar al guardia. Cuando éste apareció le dije que necesitaba ayuda (*quinta frase*) y que si me podía ayudar a pintarme las uñas de los pies (*de nuevo, quinta frase*). El guardia aceptó y entró en







la celda, momento que tuvo que pasar la acción Ron (*como antes*).

Ron: Subí las escaleras y usé el diamante con la vitrina donde estaba el jugador de béisbol para poder hacerme con la pelota con el fin de tumbar al guardia con ella. Así que bajé de nuevo a la celda de Sue y le lancé un perfecto "pitch" a la cabeza del guardia que cayó inconsciente.

Ya éramos libres los dos, pero en ese mismo instante aparecieron Hannover y el profesor Karloff y pudimos darnos cuenta del maléfico plan de los dos individuos. Nos ataron y nos llevaron hacia el lugar donde hacían las figuras de cera; sin duda, nos convertirían en una de ellas si antes no se me ocurría un ingenioso plan.

Mientras estaba atado, me fijé cuidadosamente en los sistemas de poleas y en los ganchos. Otto y Karloff se pusieron a hablar, y al rato salió el increíble hombre menguante, Oliver Watson, que se había escondido en mi chaqueta antes de que me quitaran todo lo que llevaba encima. Le pedí que cortara las cuerdas que me sujetaban, y cuando oí que ambos individuos discutían, solté las cuerdas que tenían peso, lo que provocó que se desplomara todo el sistema y empujara al señor Hannover dentro de la piscina de cera. El doctor Karloff se escapó de mis manos, pero eso no impidió que le redujesen en otra ocasión. Y así acaba la historia, de nuevo siendo un héroe para Sue y para toda la humanidad...

Sue: un momento. Yo tengo mucho que ver en esta historia, y si no fuese por mí tú no estarías en el centro de toda la historia que les contamos a nuestros lectores...

Ron: lo sé pero, como siempre, el protagonista vuelvo a ser yo, algo que suele ocurrir muy a menudo...

Sue Bergman/Ron Ashman

APACHE LONGBOW 2

Si tecleáis durante los créditos **IWANNASEE**, veréis una sorpresa al final de los créditos.

ARMORED FIST 2



Cuando vuestro vehículo esté a punto de pararse por los destrozos, pulsad la barra espaciadora y, sin soltarla, teclead **KYLE** para reparar el coche y conseguir gasolina y todas las armas.

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

Éstas son las combinaciones que, al ejecutar durante la acción, os darán grandes ventajas:
izquierda+derecha+ataque+acción+arriba+abajo+derecha+izquierda = **Diario Oscuro.**
arriba+derecha+ataque+acción+arriba+abajo+derecha+izquierda = **Salud a tope.**
derecha+derecha+ataque+acción+arriba+abajo+derecha+izquierda = **Magia completa.**

CONQUEST EARTH

Si estáis a punto de morir porque sólo os queda una vida, salvad la partida y editad el fichero con un editor hexadecimal. En la sexta fila, cambiad el valor **0101** por **0103**. Si el problema es el dinero, seguid estos pasos:
1.- Anotar la cantidad de dinero disponible antes de salvar la partida y pasarlo a hexadecimal.
2.- Editar el fichero ce_text.wad y utilizar la opción de búsqueda para encontrar ese número, siempre en hexadecimal.
3.- Por último, sólo tenéis que cambiar el valor de la pareja de bytes encontrada.

DARK EARTH

Para vencer fácilmente en todos los combates, seguid estos pasos:
1.- Detener la acción pulsando la P.
2.- Teclear **FORTYTWO.**
3.- Al salir de la pausa, pulsando la **D** le quitaréis una porción de vida al enemigo y con **CTRL+D** recuperaréis toda la energía.

DARK SUN

Para entrar en el modo cheat del programa, tenéis que arrancarlo con **DSUN -k911**. Durante la acción, éstas son las combinaciones:
T - Ir al siguiente nivel.
ALT+F2 - Cuadro estadístico.
M - Reponer la magia.
ALT+F4 - Obtener todos los hechizos.

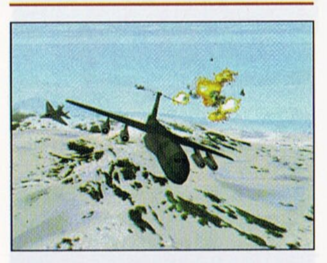
DUNGEON KEEPER

Se pueden conseguir grandes ventajas editando las partidas salvadas con un editor hexadecimal. Para aumentar el dinero de gastos, cambiar **143FDA** por **143FDO** y **143FD6** por **143FD8**, para duplicar el dinero del menú. Hay que hacer estos dos cambios para que los trucos funcionen.

EXTREME ASSAULT

Antes de teclear los trucos, en el menú principal hay que teclear: **levelX** (hay que dejar un espacio en blanco detrás de la X). Éstas son las combinaciones:
ALT+1 - Munición.
ALT+2 - Armamento más potente.
ALT+3 - Más energía.
ALT+4 - Modo Dios.
ALT+6 - Pasar a la siguiente misión.
ALT+7 - Sin enemigos.
ALT+8 - Helicóptero.
ALT+9 - Tanque.
ALT+0 - Búsqueda automática.

F-22 LIGHTNING 2

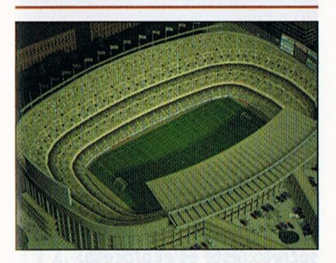


Para recargar en vuelo si estáis escasos de combustible, mantened pulsadas **CTRL+ALT+SHIFT+INSERT**, y para ser indestructibles, **CTRL+ALT+SHIFT+INICIO.**

FALLOUT

Seguir estos pasos para poder tener turnos ilimitados:
1.- Ir al modo de combate.
2.- Poner munición de pistola en las manos.
3.- Buscar al chico y disparar sobre él.
4.- Se escuchará un mensaje si todo es correcto y ya podrás disponer de todos los turnos que quieras para desenvolverte en el campo de batalla.

FIFA 98



Con estos trucos no vais a poder meter goles a pares ni ganaréis el mundial sin saltar al césped, pero sí veréis gráficos divertidos y movimientos del balón muy extraños. Tenéis que seguir este procedimiento que sigue:

1. - Entrar en el menú de personalización.
2. - Ir a edición de jugadores.
3. - Cliquear sobre el nombre de cualquier jugador para cambiarlo
4. - Como nuevo nombre, podéis teclear estos:

eac roks, johnny atomic, xplay, footy, dohdohdoh.

Tras teclear cada uno de ellos, aparece una ventana con un menú de cheats, y veréis que se marcará el que acabáis de activar. Es mejor introducir todos los nombres, porque luego así entraréis en el menú de trucos con todos ellos disponibles.

FORMULA 1 (PSYGNOSIS)

Si como nombre de partida tecleáis **MUZFRANK**, cambiará la voz del comentarista, y con **ASHCAKES**, los fondos aparecerán en rojo. Aquí tenéis la forma de entrar en un circuito secreto.

1.- Salvar una partida con el nombre **SPEEDY**.
2.- Jugad una carrera rápida en un circuito y retiraos en la primera vuelta.
3.- En el menú de circuitos veréis el trazado secreto, Bizarre.

FRAGILE ALLEGIANCE

Si arrancáis el programa con **fragile/cKimJon.fmsti** podréis ir a todos los planetas, tendréis más dinero, todas las construcciones estarán accesibles y los datos de los aliens y los objetos estarán disponibles. Además, con **ALT+F7** el tiempo avanzará más lento o transcurrirá más rápido con **ALT+F8**.

HEXEN II

Para disfrutar de todas las ventajas de estos cheats, debéis teclear las palabras en la consola:

NO TARGET - Invisible.

RESTART - Reiniciar el nivel.
GOD - Modo dios.
NAMEX - Cambiar el nombre.
IMPULSE 43 - Todas las armas, los objetos y el maná.
GIVE h X - Salud, la incógnita es el valor de la cantidad.

IMPERIALISM



Para incrementar los créditos disponibles, tenéis que seguir estas instrucciones:
1.- Guardar una partida durante el primer turno y tomar nota del número de créditos en ese momento.
2.- En un editor hexadecimal, convertir ese número de créditos a hexadecimal y editar el fichero de la partida salvada.
3.- Buscar en la barra de texto el nombre de la nación, normalmente entre las parejas de bytes 79-82.
4.- Justo después del nombre está la pareja de bytes que contiene el número de créditos, por lo que se puede cambiar entre un valor de **00** a **FF**.

5.- Al cargar la partida editada, veréis una increíble cantidad de créditos en vuestro haber.

HELLFIRE

Si queréis controlar al personaje secreto, éste es el proceso:
1 - Con un editor de MS-DOS, y dentro del directorio del programa, crear un archivo con el nombre **command.txt**.
2. - Editar dicho fichero y, en la primera línea, teclear:
multitest cowquest theoquest bardtest
3. - Al arrancar el programa, ya estará disponible el bardo.
4.- Si además queréis al bárbaro, añadir al fichero **command.txt** la línea:
barbariantest

LA JUNGLA DE CRISTAL: LA TRILOGÍA

Si queréis ayudar a McClane a limpiar de terroristas el Nakatomi Plaza, el aeropuerto y la ciudad, pulsad **ESC** mientras jugáis. Entraréis en el menú de la pausa y, en él, debéis pulsar simultáneamente



R y 2. Con estas dos teclas pulsadas, es el momento de introducir los códigos, lo que desactivará la pausa. Las letras **X, O, E, A** hay que respetarlas, pero el resto hay que convertirlo como sigue:
D es el cursor abajo.
U es el cursor arriba.
R es el cursor derecha.
L es el cursor izquierda.

LA JUNGLA DE CRISTAL:
RUDE - Invencible.
REED - Súper polígonos.
REDO - 50 granadas.
10 veces A y 4 veces R - Los enemigos se convierten en esqueletos.
RUDDER - Munición infinita.
DEAD - Morir.
REAR - Los enemigos con armas de fuego se suicidan.

ALERTA ROJA:
DARE - Invencible.
LARD - Seguimiento del cursor.
RELOAD - 99 misiles y granadas.
DEAD - Enemigos esqueletos.
RUDE - Todas las armas.

LA VENGANZA
RUDE - Aunque la bomba estalle y la partida acabe, no se descontará en el marcador de vidas.

LITTLE BIG ADVENTURE 2

Desde el juego, pulsar **ESC** para abrir el menú de opciones, y éstas son las palabras a teclear:
LIFE - Vida al máximo.
GOLD - 50 monedas.
MAGIC - Magia.
FULL - Tréboles.
BOX - La caja.
PINGOUIN - El MecaPingüino.
SPEED - Ver el marcador de frames por segundo.

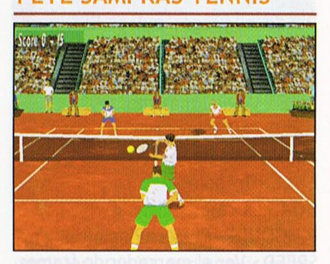
MDK

Antes de introducir los trucos, hay que abrir la pantalla de ayuda con F1.
HEALME - Recuperar la salud.
TORNADOAWAY - Twister.
HOMING - Sniper.
INEEDABIGGUN - Gatt.
HOLOKURTISFUN - Decoy.
KILL - Suicidio.
ILIKETOLOB - Mortar.
NASTYSHOTTHANKS - Homing Sniper.

MOTORACER

Para activar los trucos, tenéis que introducir estas palabras como vuestro nombre de piloto:
CESREVER - Circuitos al revés.
CDNALSI - Todos los circuitos posibles accesibles.
CTEKCOP - Minimotos.

PETE SAMPRAS TENNIS



Si editáis el fichero **chat** del directorio del juego, podéis hacer que vuestro jugador tenga los máximos atributos. El problema es encontrar los bytes para cada jugador. El mejor método para saber cuáles son los que corresponden a vuestro tenista favorito es coger dos jugadores y darles los mismos puntos en todos los valores. Cuando en el fichero a editar encontréis parejas de bytes que coinciden, sabréis que una de las dos es la de vuestro jugador.

La velocidad, la potencia de servicio y la forma física se pueden cambiar a **FF**, el resto por **99**.

POD

Teclear las siguientes palabras durante la carrera:
RETRO - Cámara de persecución.
LABEL - Nombre de los pilotos.
MIRROR - Tras salir y reiniciar, circuitos al revés.
MAP - Mapa y F9 para que se vean los coches.
GARAG - Auto-mecánico.
HOULIGAN - Modo salvaje.
CRASH - No hay accidentes.
VALAY - Tecleándolo en el menú de opciones, elegiréis el nivel de daños y la dificultad.

RED BARON 2

Si habéis actualizado el programa a la última versión existente (el patch está en ftp.sierra.com), podréis hacer que los antiaéreos sean prácticamente inútiles siguiendo estos pasos:
1 - Utilizando un editor de texto, crear el siguiente archivo:
[Baron]
bulletMassFactor=180
groundGunnerBase=800
groundGunnerNoise=180

groundGunnerConvergence=160
2 - Hay que dejar doble espacio entre las líneas.
3 - Salvar el archivo con el nombre **RB2sim.ini.**
4 - Copiarlo al directorio del programa, y ya está.

ROAD RASH

Durante la acción, teclead:
XYZZY
Estos son los cheats:
KTHUNK! - Club.
BRIBE - Matar policías.
SPOON! - Nitro.
THWACK! - Cadena.

SCUD

Estos son los códigos de acceso a los niveles:
2 - **OLD MAN**
3 - **SHORT BUT TALL**
4 - **DIET MNIP**
5 - **TITHES**
6 - **POPCORN**
7 - **NOT POODLE**
8 - **PACKET OF CRISPS**
9 - **MEDICINE**
10 - **SNOWBOARDING**
11 - **216BIT**
12 - **RENDERING**
13 - **BEAR GAME**
14 - **HORSE**
15 - **KYDDYWINKS**
16 - **JALLABALLABON**
17 - **HOT BEVERAGE**
18 - **MUNTRESS**
19 - **PANTERA ROSA**
20 - **RENNAISSANCE WEDDING**
21 - **HECTIC MAN**

SHADOWS OF THE EMPIRE



Para poder jugar en cualquier nivel de este arcade de LucasArts, hay que poner como nombre del piloto **R Testers ROCK.**
Hay que respetar todos los espacios que hay entre las palabras, así como las mayúsculas.

SKYNET

Si los exterminadores pueden con vosotros, hacerles morder el polvo con estos trucos. Antes de empezar a teclear las palabras, tenéis que pulsar a la vez **ALT+\.**
GARBLE - Para activar los códigos.

SUPERUZI - Conseguir la ametralladora SuperUzi.
VERSION - Aparece el nº de la versión del juego.
COUNTERS - Muestra las coordenadas de posición.

SUBCULTURE



Para aumentar nuestro capital en «Subculture» hasta los 30.000$, seguid estos pasos que a continuación os damos:

1.- Editar en hexadecimal el archivo con extensión **.SAV** correspondiente a la grabación de la última partida que hay disponible y que servirá para este truco.
2.- Ir hasta el offset 52, hex34 y sustituir las dos parejas de bytes por **75 30**.
3.- Grabar el fichero editado.
4.- Cuando entréis en el programa, sólo tenéis que cargar la partida salvada que acabáis de editar para disfrutar de los 30.000$.

VIRTUA FIGHTER

Estos trucos van a gustar a todos los que estén un poco hartos de que les zurren por la lentitud de su luchador, porque gracias a ellos podrán combatir con los siempre queridos Stage Dural y Gold Dural. Para conseguirlo, hay que situarse en la pantalla de selección de jugadores y cambiar los botones de acción por las siguientes teclas que os damos:

A - Supr
B - Fin
C - Re Pag
Start - Enter
Silver Dural: arriba diecisiete veces y Enter.
Gold Dural: abajo, arriba, derecha (Fin+izqda).

X-COM: APOCALYPSE

Para conseguir tener más dinero en la tercera parte de este sensacional programa de Microprose, seguid estos pasos:

1. - Grabad una partida cuando estéis casi en bancarrota
2. - Editad el fichero de la partida salvada con un editor hexadecimal cualquiera.
3. - Buscar la secuencia **33D40.**
4. - Cambiar los bytes por **FF FF FF.**

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 39


HOBBY PRESS